

PLAYSTATION 2 • GAME CUBE • GAME BOY ADVANCE • X-BOX • SEGA

GAME OVER

A AÇÃO ACONTECE AQUI!



ANO 1 - Nº 4 - R\$ 2,90

EDITORIAL
ESCALA

SUPER MARIO SUNSHINE

O HERÓI MAIS QUERIDO
DOS GAMES ESTA DE VOLTA!

SUIKODEN III

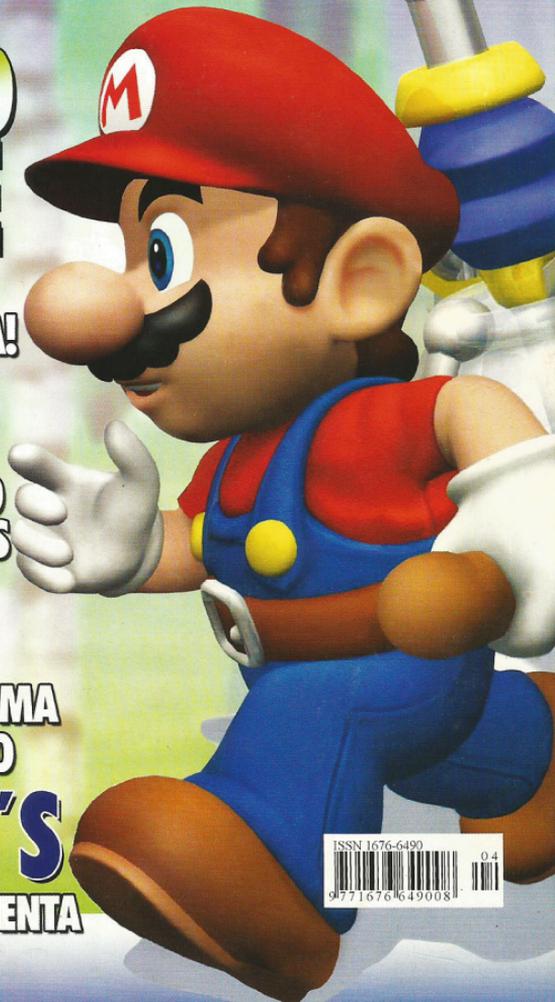
A KONAMI ACERTA A MÃO
MAIS UMA VEZ COM RPGS

SKYGUNNER

SIMULADOR E ANIME NUMA
MISTURA QUE DEU CERTO

TONY HAWK'S

TONY RADICALIZA E ARREBENTA
NO X-BOX E GAMECUBE



EQUIPE

GAME OVER

A EQUIPE GAME OVER
ESTÁ PARA BRINCAR



ER NÃO ADEIRA



JÁ NAS BANCAS

GAME OVER
A CADA ACONTECER (OU NÃO)
COM O CUBO

TUDO DA ES
OS MELHORES GRAMAMENTOS
DOS ÚLTIMOS ANOS

RUNABOUT
NOVAS MISSÕES PARA
A VERSÃO DO PLAYSTATION 2

ONIMUSHA 2
MAIS ASSUSTADOR E COM
UM VISUAL ESPECTACULAR

Super Mario Sunshine

A NINTENDO DOMINA A
FEIRA. ES SURPREENDE!

Grave em
PC MANIA 3 ESPECIAL
COM 16 JOGOS

Na CD-ROM

16 jogos
completos

Na revista:
Grand Prix 4
Tudo sobre o jogo e o campeonato

Sim Golf
O novo jogo de estratégia

Counter Strike
O jogo de tiro mais famoso

Unreal Tournament 2003
O jogo de tiro mais recente

MICROSOFT TRAZ DUNGEON SIEGE

COUNTDOWN STRIKE

GAME OVER RESIDENT EVIL DO GAME CUBE E FINAL FANTASY X DO PS2

DICAS
E ESTRATÉGIAS

RESIDENT EVIL
DO GAME CUBE

SE VOCÊ PENSOU QUE JÁ
CONHECIA ESTE JOGO,
SE ENGANOU!

NOVAS SALAS,
INIMIGOS MAIS INTELIGENTES
E CRÁTICOS MARAVILHOSOS

**A SEGUNDA PARTE
DE FINAL FANTASY X**

TABELA DA MONSTER ARENA
COM TODOS OS PRÊMIOS

INFO GAMES
20 jogos
completos

Emuladores
e jogos

INFO GAMES
UNREAL
TOURNAMENT 2003

A LUTA PELA SOBREVIVÊNCIA REALIZA-SE, E CESSA NO
MOMENTO DE SEUS ANOS E SEMPRE COM O PRÊMIO

A marca do Zorro
na geração entre em ação no PC

Aliens vs Predator 2
O CASO DOMINA O PLANETA (X1/PS2)

Dungeon Siege
O Jogo entra na linha de RPG

Kohan
RECAPSULA A GLÓRIA DOS DEUSES

NO CD-ROM

20
jogos
completos

BOX: UM RPG QUE VAI TIRAR O SEU FÔLEGÃO



EDITORA
ESCALA

Editora Escala Ltda.

Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde

CEP 02518 000 São Paulo / SP

Telefone: (0XX11) 3966-3166 - Fax: (0XX11) 3857-9643

Internet: www.escala.com.br

E-mail: escala@escala.com.br

Caixa Postal 16.381

CEP 02599 970 São Paulo - SP

Diretores

Hercílio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

Produção

Nilson Luiz Festa
Priscilla Mara G. Ribeiro
Vera Lucia P. Moraes

Promoção e Marketing

Paulo Afonso de Oliveira
Alvaro Angelo Tomiatti
Priscilla Ellen Reis

Circulação

Zildete da Silva
Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor

Atendimento: atendimento@escala.com.br

Fone: (0XX11) 3966-3166

Conselho Editorial

André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Victor Rebelo.

Números atrasados

Através do telefone: (0XX11) 3966-3166

Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica -
Tel.: (0XX11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil

Fernando Chinaglia Distribuidora S/A

Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú,

CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.

Tel.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca

Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas

Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

Observação Importante

O estúdio Midwest Design que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Filiada à ANER.

Diretor

Fausto Kataoka

Editor Chefe

Fausto Kataoka

Editor/Direção de Arte/Capa

Claudio Balbino dos Santos

Projeto Gráfico

Claudio Balbino dos Santos

Textos

Rodrigo Guerrino

Revisão

Rodrigo Guerrino

Colaboradores

Lucimara Iyamoto, Alexandre Balbino

e Claudio Fusizaki

Atendimento ao Cliente

Rackel Ferreira de Souza

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião do Editor Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos, bem como fotografias, deverão ser solicitadas por escrito pelo requerente e autorizadas pela Midwest Visual Design, em outras circunstâncias, estarão sujeitos aos leis do cópia competente.

MidWest Visual Design

Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495

São Paulo-SP-CEP 02512-060

Telefax -11 3951-5214

GAME OVER

ANO 1 • N°04



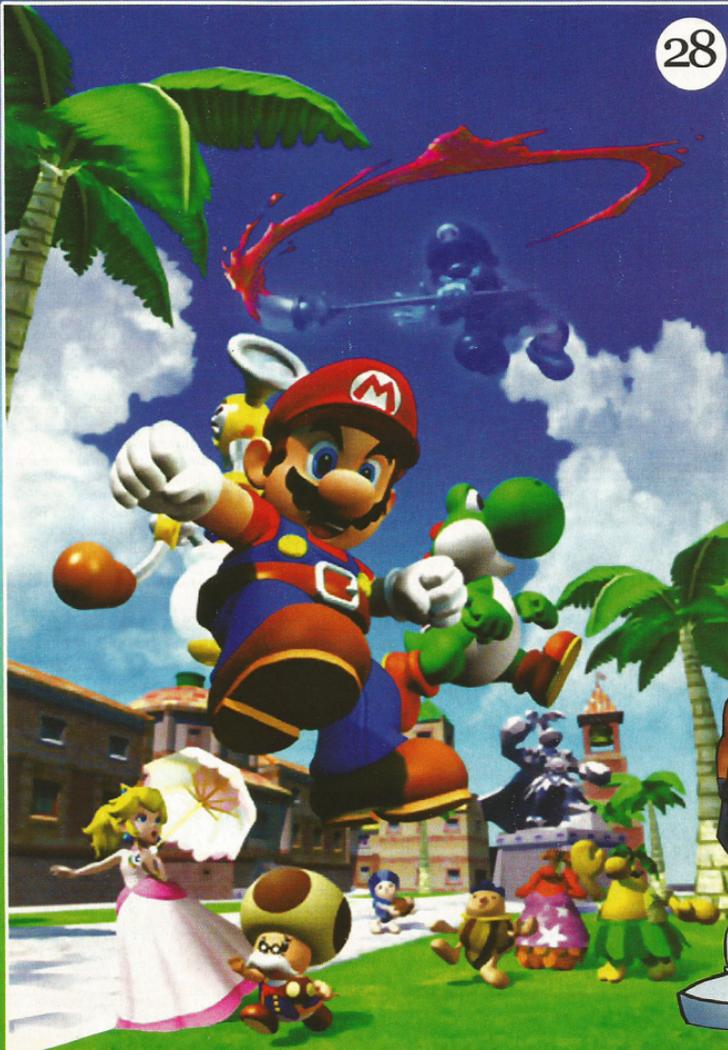
26



ÍNDICE

- 6 NEWS
- 10 CASTLEVANIA
- 14 BRUCE LEE
- 16 TONY HAWK'S PRO 3
- 18 SKYGUNNER
- 22 SUIKODEN III
- 24 WILD ARMS 3
- 26 ETERNAL DARKNESS
- 28 SUPER MARIO SUNSHINE
- 32 BOMBERMAN GENERATIONS
- 34 GRAND PRIX 4
- 40 DICAS E TRUQUES
- 46 DETONADO

Tony Hawk:
Steve Caballero:
Scr. score



28

EDITORIAL

Passado o furacão da E3, estamos jogando um dos lançamentos mais esperados do ano, Super Mario Sunshine. Embora, atualmente, os jogos de violência sejam a moda, o bom e velho italianinho ainda agrada em cheio a todos os jogadores (não importando a idade). A Nintendo está a passos lentos, reconquistando seus antigos jogadores que migraram para o PlayStation 2 (que hoje está passando por uma fase ruim de lançamentos) e trazendo novos games de bom calibre. A bola da vez é Zelda, que aguardamos ansiosamente, sem contar o novo F-Zero, Metroid Prime e etc. Ou seja, se tudo der certo e a Sony não

aparecer com novos e bons títulos, veremos uma virada de mesa e a Nintendo pode voltar a dominar o mercado. Por aqui, parece que o X-Box está sendo bem procurado. Não por causa dos bons jogos (bem longe disso), mas sim por você já encontrar jogos piratas para o console da Microsoft. Enquanto a própria Microsoft e a Nintendo do Brasil não divulgam nada a respeito de seus lançamentos, temos que ver os gringos curtindo tudo isso e babar, ou então correr para uma importadora ou, quem sabe, o camelô mais próximo.

Claudio Balbino dos Santos
claudios@mwg.com.br



NEWS

NOVO EMULADOR PARA ARCADES DA NAMCO, EMPRESAS COREANAS FIRMES NO MERCADO DE GAMES, MARIO SUNSHINE FINALMENTE LANÇADO E A NOVIDADE DA MCFÄRLANE TOYS

NOVO EMULADOR COLOCA RIDGE RACER NO SEU PC

Os emuladores não param de aparecer e evoluir. Dessa vez é o Vinono, um emulador para máquinas System 22 da Namco, e as primeiras a serem emuladas são as da linha Ridge Racer. O computador recomendado tem que possuir pelo menos 1GHz de processador, placa de vídeo GeForce com no mínimo 32 megas e pelo menos 128 Mb de memória. Visite o site para maiores informações e download: <http://vivanonno.vg-network.com>. Testado e aprovado, as imagens e a velocidade do jogo estão bem próximas da perfeição do arcade. Vale a pena conferir.



REVISTA GAMEOVER CRESCE E TRAZ DUAS NOVAS PUBLICAÇÕES

Enquanto a GameOver continua trazendo os últimos lançamentos em jogos para você mensalmente, novas publicações estão surgindo para satisfazer aos gamemaniacos que nunca se cansam de procurar por mais informações a respeito de seus títulos favoritos.

Na PC Mania 3, você encontrará uma matéria especial de dez páginas sobre Counter Strike, a febre do momento na rede, com um detalhamento de armas e mapas. Além de um CD-ROM repleto de demos, jogos completos e ainda o pacote com o MOD do Counter Strike.



Para a GameOver Dicas e Estratégias, a primeira parte do passo a passo de Resident Evil do GameCube, além da segunda etapa do detonado de Final Fantasy X. Garanta já suas edições e não fique mais se lamentando porque não conseguiu resolver os obstáculos trazidos por esses games.



O JOGO MAIS ESPERADO DO ANO É FINALMENTE LANÇADO

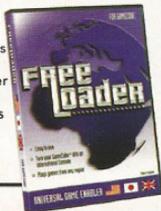
O herói mais famoso do mundo dos jogos está de volta, o italiano baixinho, bigodado e barrigudo: Mario Bros.. Na sua nova aventura, Super Mario Sunshine, seu objetivo principal, desta vez, será desmascarar um misterioso inimigo disfarçado dele mesmo que se joga toda a ilha onde nosso herói e a princesa estavam descansando numa viagem de férias. Agora ele deve lutar para provar sua inocência e desmascarar o vilão. Lançado no dia 19 de julho, no Japão, está sendo aguardado pelos fãs americanos para o dia 21 de agosto. Aqui no Brasil, a Nintendo não comenta sobre o lançamento do console ou do jogo.

(Não deixe de ler a matéria completa ainda nesta edição)



EMPRESA INGLESA DATEL CRIA DISCO DE "BOOT" PARA CUBE

Inevitável parece estar bem próximo. A Dattel, empresa britânica já conhecida dos gamers, preparou mais uma novidade, o Freeloader. Trata-se de um CD de "boot", para o GameCube, o que anularia a trava regional do aparelho. Bem, para um bom entendedor, esse é o primeiro passo para os piratas começarem a agir. Antes disso, era possível fazer o destravamento simplesmente colocando uma chave ligada no circuito do GameCube e de fácil acesso, permitindo, assim, mudar o sistema do jogo japonês para americano, inclusive as informações na tela. De qualquer forma, os jogos piratas do Cube podem demorar a aparecer, mas quer virão é quase uma certeza.





NOVO POKÉMON PARA GAMEBOY ADVANCE APRESENTA OS MAIS NOVOS MASCOTES



A Nintendo lança os novos games de Pokémon para o GameBoy Advance. Serão dois cartuchos, o Pokémon

Ruby e o Sapphire. No total serão apresentados mais de 350 pokémons para a batalha, além é claro, dos novos e exclusivos monstros para cada cartucho. Uma das novidades interessantes que o novo jogo traz é o modo de luta onde o jogador poderá usar dois pokémons ao mesmo tempo.



EMPRESA COREANA REVELA IMAGENS DO NOVO GAME DE CORRIDA PARA PS2



Ainda sem título definido, um novo game de corrida está sendo desenvolvido para o PlayStation 2 fora do Japão, ou seja, na Coreia. As empresas de jogos coreanas parecem dispostas a tomar parte do mercado de desenvolvimento e esse não é o único título. Há algum tempo já estamos curtindo o Ragnarik (RPG on-line) e pelo andar dos negócios, mais jogos podem estar pintando. No site especializado em games de corrida, www.totalracingsims.com, foi divulgado cenas de um novo jogo que parece estar à altura de Ridge Racer ou Grand Turismo. A notícia foi colocada no site acompanhada de imagens da revista coreana que trouxe ram fotos do jogo (veja ao lado e abaixo). Pelo que se observa, o nível de detalhes dos cenários e carros são de excelente qualidade e promete fazer sucesso, dependendo de sua jogabilidade. Assim, é possível que teremos mais um jogo de corrida de qualidade e, quem sabe, quebrar o monopólio da Namco ou Polihormy com seus respectivos games.



MCFARLANE TOYS APRESENTA SUA NOVA LINHA DE PERSONAGENS DE ONIMUSHA 2

A McFarlane Toys, demonstra, mais uma vez, que seus produtos são os objetos de desejo para muitos gamers. Está sendo lançada a sua mais nova coleção baseada em games. Dessa vez o escolhido foi Onimusha 2: Samurai's Destiny, e o pessoal da McFarlane Toys caprichou até os últimos detalhes que recria, em 3D, todos os personagens do game. A coleção Metal Gear só veio para o Brasil através de pouquíssimas importadoras ou pelo contrabando, vamos esperar que pelo menos essa coleção pinte legalmente por aqui, o que no fundo, achamos impossível. De qualquer forma vale a pena conferir o trabalho no site: www.spaaw.com



O DOMÍNIO DOS RPGS

DEPOIS DE UMA SÉRIE DE JOGOS DE AÇÃO E AVENTURAS FRACOS E INEXPRESSIVOS, O MERCADO SE RENDE A NOVOS RPGS QUE PROMETEM SURPREENDER

Entre a diversidade de jogos que estão atingindo os consoles da nova geração, os de RPG são uma obrigatoriedade. Não é de hoje que já é sabido, que nenhum video-game consegue se consolidar sem um bom título desta categoria, que é uma coluna de sustentação das mais importantes para o mercado de games eletrônicos. Nem bobas nem

nada, as produtoras cercam-se de todos os cuidados para não ficar para trás, e atentam para o gosto dos jogadores. Agora, já que o tempo para a introdução dos novos equipamentos já se foi, as fabricantes não poupam fôlego ao anunciar suas armas secretas. Dê uma rápida olhada nos trabalhos que estão por vir e se arrepie.

FINAL FANTASY.

ファイナルファンタジー-II



para o PSOne e, com certeza, vão ganhar alguns extras, como as tradicionais seqüências em "CG" na abertura e no final. As fotos aqui mostradas revelam isso, além do gráfico bem melhorado em relação às suas primeiras versões. Cada jogo será vendido por

3.800 yens (cerca de US\$ 33,00 dólares), mas a Square pretende lançar um pacote especial contendo os dois jogos acompanhados de três bonecos da série, tudo isso por 8.800 yens (US\$ 76,00 dólares). Por enquanto, não há notícias da versão americana.



A Namco prepara um antigo projeto chamado Project Venus, um RPG interessante e com muitas novidades, e a continuação de Seven: Mallmorse's Cavalry Unit. Sendo renomeado para Venus & Braves, o jogo da Namco tem elementos de estratégia e simulação, estilo esse que tem feito muito sucesso no Japão. O enredo se passa 100 anos após os eventos do jogo original, onde Blood Boall, Aria, Heihei e outros personagens devem impedir o fim do mundo. O sistema de batalha aparece com um grid de três linhas por quatro colunas, onde podem ser colocados até sete personagens. Venus & Braves poderá ser jogado on-line e essa opção será um dos seus pontos fortes. Sua data de lançamento ainda não foi definida pela Namco, mas as imagens vêm já pode curtir (veja ao lado).

VENUS & BRAVES



グランディアエクストリーム

GRANDIA XTREME™

Grandia Xtreme, já lançado no Japão, deve aparecer até o final do ano nos EUA. É o primeiro fruto da parceria entre Game Arts com a Enix, empresa mundialmente famosa pela série Dragon Quest. A história de Grandia Xtreme envolve um mundo de humanos, bestas e fadas. O personagem principal se chama Evan, um caçador que investiga o evento que causou um conflito entre dois países vizinhos.

O sistema de batalha permanece basicamente o mesmo e com poucas novidades. As magias estão de volta, várias originais de Grandia, como Dezun e outras.

Foram adicionados mais elementos de "RPG ação" ao jogo. No Grandia original, haviam armadilhas que tiravam HP do personagem, em alguns lugares. Em Grandia X, esse aspecto parece ter sido mais desenvolvido para adicionar mais ação.



A Enix liberou essas belas imagens de Star Ocean 3, seu mais novo RPG para PlayStation 2, que está em desenvolvimento pela Tri-Ace. Com lançamento previsto para março de 2003, o jogo se passará no ano de 2859, época esta em que os humanos já viajam para todos os lugares da galáxia e o planeta Terra está superdesenvolvido. A série Star Ocean é adorada pelos japoneses, prova disso é o fato de ter ficado em primeiro lugar na lista dos jogos mais esperados para a feira E3, que ocorreu esse ano. A Enix promete um dos melhores jogos da série, e pelo que vimos nas primeiras imagens isso será uma realidade.



ZELDA



O uso do cel-shading e do traço assumidamente cartoon, é a grande novidade em Zelda e Link, que agora surge com enormes olhos e uma farta cabeleira loura. Enfim, o herói tem, agora, um ar de rapazinho comum. No controle do personagem, nosso objetivo é levar Link a percorrer um enorme mundo em 3D apenas com os nossos sentidos e uma espada na mão. À medida que o jogo decorre, aprendemos novos truques na arte de manejar a espada, a usar um escudo e até magias. Nesta nova aventura, nosso herói é apresentado à sua avó e, mais importante, à sua irmã, Arilla. Acontece que um enorme pássaro a rapta e o nosso pequeno Link vê-se, uma vez mais, na contingência de ser um herói. Além de combates e exploração, não faltam os puzzles, afinal uma das imagens marcantes de Legend of Zelda. Ah, e não podemos nos esquecer os enormes chefes, várias vezes maiores que o corajoso Link! Enfim, um dos games mais esperados para o GameCube, e com certeza será um sucesso absoluto.





• GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Fabricante: Konami • Origem: Japão • Disponível: Japão/E.U.A.

LANÇAMENTO

GAME OVER • N.º 4 • 2002



O LEGADO DA FAMÍLIA B



BELMONT ESTÁ DE VOLTA

"...A Konami, famosa desde a época dos antigos computadores MSX, ainda cria jogos incríveis..."



KONAMI EMPRESTA A FORÇA DO PLAYSTATION PARA O ADVANCE

Gráficos do PlayStation no GameBoy Advance? Um sistema de jogo ainda melhor do que o de Castlevania: Symphony of the Night? A Konami acertou a mão em Harmony of Dissonance, o mais novo capítulo de Castlevania a surgir no portátil da Nintendo. Enquanto não há informações para a chegada de um jogo com a família Belmont para os consoles da nova geração, essa é uma ótima opção. Apenas não vá ficar espantado se, por acaso, colocar seu PlayStation 2, GameCube ou X-Box de lado para perder horas e horas na telinha do GameBoy Advance.



UMA NOVA ROUPAGEM PARA O BOM E VELHO CASTLEVANIA

Construído pelo time criativo por trás de Castlevania: Symphony of the Night e contando com a arte de Koji Igarashi, Castlevania: Harmony of Dissonance (ou White Night Concerto, no Japão) é um dos melhores títulos do GameBoy Advance. A façanha da saga Castlevania está no fato de ser um exemplar de plataforma em 2D, que continua deixando muitos games tridimensionais comendo poeira. Circle of the Moon, também figurando para o portátil da Nintendo, foi o primeiro da marca a aterrissar no sistema, apesar de

ser uma grande aventura, a pouca luz utilizada em sua concepção não permitiu que se tornasse tão popular quanto outros capítulos, pois jogá-lo na telinha do GameBoy Advance é um martírio. Felizmente, para Harmony of Dissonance, uma paleta de cores vibrantes foi utilizada, corrigindo o problema de luminosidade do anterior. Permita-se a si mesmo jogar com o corajoso Juste, que empunhando o chicote da família Belmont embarca em uma nova luta contra os mortos-vivos..



"A Konami e Castlevania sempre são um bom motivo para diversão"

JUSTE BELMONT É O HERDEIRO DO CHICOTE

O personagem principal é Juste Belmont, descendente de Simon Belmont. Cinquenta anos se passaram desde que Simon colocou Drácula para descansar, mas recentemente, uma amiga de infância de Juste, Lydie, desapareceu no castelo de Drácula. É lógico que o herói adentra a fortaleza em busca da mocinha. Como você verá

no detonada desta edição, o conteúdo de Harmony of Dissonance é totalmente novo, reminiscente de Symphony of the Night, do PlayStation, em termos de visual e design. Juste pode portar seu chicote igual ao herói de Castlevania IV, do Super Nintendo, ou seja, segurando-se o botão de ataque e movimentando o direcional para infligir golpes consecutivos no inimigo. Os aficionados por Castlevania não irão se arrepender, é obrigatório experimentar Harmony of Dissonance.





O GAMEBOY ADVANCE É UM PAREO DURO PARA QUALQUER PLATAFORMA

Com Harmony of Dissonance, percebe-se que o poder gráfico do GameBoy Advance não pára de impressionar. Realmente um espanto. Animações detalhadas e cores muito bem balanceadas são ponto pacífico, assim como os efeitos de magias são geniais de se observar, sem falar nos inimigos arpepiantes. A adição de uma característica de salvamento rápido afasta um pouco da frustração presente em antigos títulos da série Castlevania, e a inclusão de um mapa torna a exploração mais conveniente. Afinal, nem parece que está rodando mesmo no GameBoy Advance.

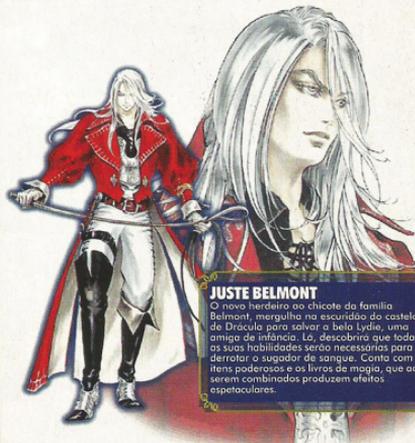
COMBINE RELÍQUIAS, LIVROS E ARMAS PARA LIBERAR OS PODERES DE JUSTE

A adição que caiu como uma luva para Harmony of Dissonance, é a quantidade de itens disponíveis para que Juste possa utilizar em sua busca pelo castelo de Drácula. A inovação fica por conta das combinações possíveis de cinco livros de magia com seus arromentos tradicionais. Fundir esses artefatos com os livros, renderá ataques impressionantes, alguns deles, mais bonitos de se ver do que propriamente eficazes, é verdade. Dentre todos, o mais funcional deles é a combinação entre a cruz e o livro azul, que criará uma barreira quase que impenetrável ao redor do herói. O importante em Harmony of Dissonance é a defesa, que acaba sendo mais importante do que os ataques em si. A localização de relíquias é essencial para destravar áreas especiais do castelo, como acontecia em Symphony of the Night. Certas relíquias, aliás, as melhores, estão em posse dos piores chefes, que apesar de tudo não são tão difíceis assim de serem destruídos, inclusive, mais assustam do que provocam grandes problemas ao jogador.

OS PERSONAGENS



Lydie
Uma linda garota que foi raptada por Drácula. O alerta sobre seu desaparecimento foi dado por Maxim, e Juste, sem hesitar, adentra o fortaleza sombrio para resgatá-la a qualquer custo.



JUSTE BELMONT
O novo herdeiro do chicote da família Belmont, mergulha na escuridão do castelo de Drácula para salvar a bela Lydie, uma amiga de infância. Lá, descobrirá que todas as suas habilidades serão necessárias para derrotar o sugador de sangue. Conta com itens poderosos e os Livros de magia, que ao serem combinados produzem efeitos espetaculares.



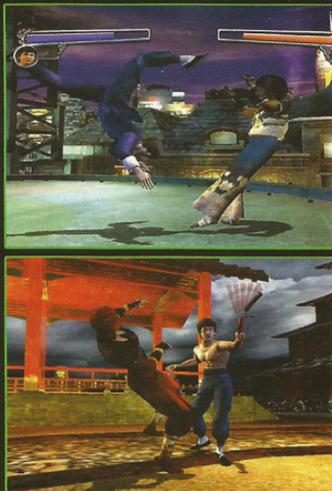
MAXIM
Logo no começo, aparece para Juste dando a impressão de que foi esquecido. Responsável por avisar Juste sobre o sumiço de Lydie. Voltará a surgir em diversas passagens do jogo, mostrando que não é exatamente o que parece ser.

• X-BOX

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

LANÇAMENTO

Fabricante: Ronin • Origem: E.U.A. • Disponível: E.U.A.



VOCÊ GOSTARIA DE JOGAR OPERAÇÃO DRAGÃO NO X-BOX?

Quando se pensa em Bruce Lee, logo imaginamos algum filme com muita ação, do começo ao fim. Quem dera: este Bruce do X-Box está mais para Li ou Le. É difícil dizer o que é pior aqui, porque tudo é muito ruim. Deve ser uma dureza para os donos de X-Box ficar esperando por um game original para o console e, quando finalmente ele aparece, é uma bomba deste calibre. O grande astro tem todo o direito de voltar da sepultura e puxar os pés da equipe de criação do pior jogo de luta dos últimos tempos.

QUEST OF THE DRAGON É UMA BUSCA INUTIL DE ADEPTOS PARA O X-BOX

Depois de uma longa espera, Bruce Lee: Quest of the Dragon, do X-Box, está aqui, mas infelizmente não mostrou a que veio. É triste dizer, que aquilo que poderia render um bom título se transformou em falha tecnológica da noite para o dia. Tudo bem que a proposta seja mesmo um game de porrada, mas nem por isso a idéia é ruim, basta olhar alguns bons exemplos que fazem parte da história dos videogames. O problema se evidencia em Quest of the Dragon a partir do momento que o prato princi-

pal (os tabefes, pontapés e demais golpes aplicados nos inimigos) é muito, mas muito ruim. São poucos itens para se colecionar, nenhum quebracabeças para resolver e uma centena de lutadores para surrar. Se, de repente, você gostou de Spike Out e o minigame de Tekken Force, aqui está um sério candidato a entrar para sua coleção, do contrário terá, no máximo, um ataque de nervos e vontade de reclamar diretamente com a fabricante.





VOCÊ COMPROMETE BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON PARA SE DIVERTIR MAS...

...talvez não soubesse que, nem sempre, aquilo que é bom em um longa-metragem toma rumo semelhante nos vídeo-games. Bruce Lee, em si, ficou bastante parecido com o astro, uma característica física quase perfeita, embora o rosto não seja muito definido. Quanto aos gráficos não é dos piores, mas as constantes interrupções e downloads o tornam um trabalho daqueles que você joga uma vez só e nunca mais. Prefira assistir a um filme com seu herói, o original é muito melhor e esse é cópia.

PARA ESSE ESTILO, BRUCE LEE É PERFEITO, MAS Ó JOGO...

Uma coisa é certa: como nos filmes do maior de todos os artistas marciais, os desafiadore de Bruce Lee agem como a escória que ele acerta naquelas produções, esperam que você chegue até eles para, então, atacá-lo. A verdade é que os adversários são tão estúpidos (onde está a inteligência artificial deste jogo?), que você pode travar o botão A com fita adesiva e ir tomar um café, que ao retornar todos eles estarão mortos no chão. E isso acontece com uma boa frequência. Com um grau de desafio desse nível, mais da metade dos combos possíveis não têm justificativa para existir. Os comandos são tão fáceis de lidar, e os adversários tão incompetentes, que nem é preciso usar outros golpes além do soco, até que finalmente chegam os chefes de fase. Depois que são derrotados, tudo volta ao que era: tédio infundável em sua trajetória linear e repetitiva. E o jogo é assim a maior parte do tempo. Teria sido mais legal,

se ao invés de toneladas de combos, houvesse sido criados apenas alguns quilos, desde que fossem de qualidade. Para completar, o carregamento do jogo é muito lento, acontecendo a toda hora. Bruce Lee não merece isso. Toda vez que você derrota um grupo de inimigos, o jogo literalmente paralisa enquanto está carregando. Se você tentar se mover, Bruce irá hesitar até que o carregamento se conclua. Então, chegando ao fim da fase, você será recompensado com uma tela de carregamento que parece nunca terminar. Este é um comercial que não acaba mais. Aproveite que alguns filmes de Bruce Lee foram lançados em DVD, vá até a locadora e os alugue, seu divertimento será muito maior.

NÃO É PRECISO MUITO PARA VIRAR UM CAMPEÃO

Aqui vai um conselho para tornar-se um verdadeiro esmagador de delinquentes de rua: chute, soco, chute, soco. Acredite, em pouco tempo você se tornará um grande mestre, pelo menos essa é a lição de moral que pode ser tirada deste título. A ausência de um modo multiplayer é mais um agravante que não permite ao jogo decolar. Bruce Lee: Quest of the Dragon morre em seu sistema básico para apenas um jogador.

BRUCE LEE

QUEST OF THE DRAGON





REVIEW

• X-BOX

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Fabricante: **Activision** • Origem: **E.U.A.** • Disponível: **E.U.A.**

SKATEBOARDING RADICALIZANDO O X-BOX

GAME OVER • No. 4 • 2002

Se a sua idéia é impor um pouco mais de velocidade ao X-Box, e é apaixonado por skates, então está mais do que na hora de conhecer Tony Hawk's Pro Skater 3. A série já conquistou uma boa reputação entre os aficionados deste esporte, firmando-se como o principal do gênero. Demorou muito para chegar ao X-Box, mas, como dizem, antes tarde do que nunca. A idéia básica é colocar o jogador em cima de um skate e lançar uma seqüência de desafios com objetivos bastante diretos, sem muitos rodeios. Enquanto essas metas vão sendo cumpridas, a dificuldade também aumenta, obrigando o participante a concluir trajetos e acrobacias ainda mais arriscadas, que conduzem a outros níveis. Além do X-Box, foi lançada também uma versão para o GameCube.

PERSONALIZANDO OS SKATISTAS

Uma das sacadas interessantes deste game, é a presença de skatistas profissionais, seguindo o conceito dos capítulos que vieram antes. No entanto, determinados astros e estrelas do skate foram substituídos ou, simplesmente, descartados desde a última versão. A construção de personagens específicos tomou novos rumos, através dos modos Create a Skater e Create a Skate Park, que receberam um implemento considerável em suas estruturas originais. Com isso, pode-se selecionar rostos diferentes, cor de pele, cabelos, peso e altura. Também, há a opção de caprichar no visual do participante, variando suas camisas, calças, sapatos, meias, capacetes, óculos, bonês, tatuagens, relógios, braceletes e muito mais. Quanto aos jogadores que encontram seus equivalentes no mundo real, como Steve Caballero, Kareem Campbell e Geoff Rowley, são poucas as modificações capazes de ser aplicadas a eles, adicionando ou removendo aquilo que você deseja. As mulheres

entram no páreo em Tony Hawk's Pro Skater 3, inclusive pelo fato de ser possível criá-las de acordo com o que o jogador tem em mente. Para o X-Box e GameCube foram providenciados jogadores secretos, que não são encontrados em versões desenvolvidas para os demais consoles.

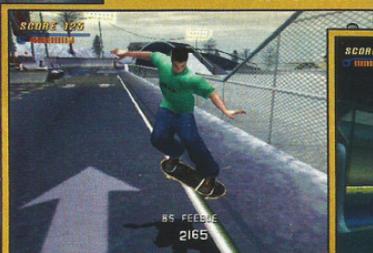
CONTRARIANDO A FISICA

Em comparação a certos títulos de skate, Tony Hawk's Pro Skater 3 peca quanto a absurdos que vão contra as leis da física, só que o divertimento é tão empolgante (e quem joga videogame não está muito ai para a física), que isso acabará se revelando um mero detalhe. Em todos os níveis, ao longo das pistas, é possível executar uma variedade imensa de manobras e combos especiais, acentuando as características acrobáticas do jogo. Apesar dos competidores serem levemente remodelados no X-Box, começando com técnicas e status diferentes daqueles mostrados em outros aparelhos, existe um editor que serve para configurar as habilidades dos participantes, criados ou não pelo jogador.



MAIS MOVIMENTOS ESPECIAIS

Em Tony Hawk's Pro Skater 2X, é normal combinar ações a manobras de rua, mas geralmente essas acrobacias só podiam ser feitas após o término de outra. Nesta nova etapa da série, tratou-se de resolver esse problema com um movimento chamado reversão. Esse truque é um giro rápido de 180°, feito no exato momento em que o seu skate toca a rampa, dando a opção de combinar mais de uma ação na mesma tacada. A característica fundamental do jogo é a realização desses movimentos de uma forma manual, permitindo acrobacias versáteis e diversificadas, seguindo uma ordem em especial. Assim, é comum passar de uma ação para outra sem a necessidade de deixar a pista.





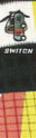
ARRISCANDO-SE EM MUITOS CENÁRIOS

As locações para as disputas, a fim de atender um nível maior de realismo, são baseadas em ambientes que realmente existem, como Skater Island, em Rhode Island, que funciona como a segunda fase do jogo. Esses percursos se dividem em complexidade e extensão, além de interatividade maior ou menor. Em uma das pistas de Los Angeles, experimente a sensação de participar de um trajeto enquanto a cidade é atingida por um terremoto. Geralmente, cada nível tem nove objetivos, apresentados de maneira não-competitiva, para fazer pontos. A fim de completá-los, será preciso cumprir todas as exigências, às vezes localizando um item específico escondido na pista ou, então, entregar passagens no portão de embarque de um aeroporto e outras tarefas não muito convencionais. Isso torna o jogo extremamente divertido, fugindo do padrão tradicional impresso nos títulos que envolvem esportes.

AS PERIPÉCIAS DOS SKATISTAS INVADEM O CUBO DA NINTENDO

É uma tarefa difícil para as seqüências, tornarem-se melhores do que o esforço original. Elas precisam melhorar os princípios básicos do jogo e não parecerem ultrapassadas. Mas a Neversoft e a Activision fizeram de novo, porque Tony Hawk's Pro Skater 3, do Game Cube, é o melhor simulador já feito do esporte. Novos objetivos, truques, e a reversão dão toque especial ao lançamento. Os novos objetivos incluem mais interação com o ambiente e as pessoas que participam dele - parar trombadinhas batedores de carteiras, esquivar-se do dono de uma fábrica. O

controle do cubo para este jogo é admirável, responde rápido e se encaixa nos padrões de Tony Hawk's Pro Skater 3. A trilha sonora desenvolvida para ele é uma mixagem de estilos - bem adequados para a prática skatista, como o hip-hop e o rock. O momento mais complicado, ainda falando dos controles sobre os personagens, é a execução da manobra de reversão, que deixa um pouco a desejar, principalmente os botões angulos. Fora isso, a versão do Game Cube é tão boa quanto as do PlayStation 2 e X-Box. Um game que força a competição, mas de maneira saudável.





• PLAYSTATION 2 SKYGUNNER

Fabricante: **Atlus** • Origem: **Japão** • Disponível: **E.U.A./Japão**



LANÇAMENTO

O BELÍSSIMO SHOOTER DE COMBATE AÉREO DA PIXEL ARTS

Lembra-se da época em que o objetivo daquele game à sua frente era aumentar ao máximo sua pontuação no score? Com o tempo, a sofisticação dos títulos foi substituindo essa tendência, levando o jogador não a fazer muitos pontos, mas a chegar à conclusão de determinado nível e, posteriormente, alcançar o fim da aventura. SkyGunner é um daqueles jogos que você não cansa de rodar no PlayStation 2, misturando o sistema de pontuação a um mundo em 3D direcional para os velhos aficionados. Quando todos pensam já ter visto de tudo quanto a jogos no estilo shooter, vem a turma da programadora Atlus e pronto, coloca tudo de pernas para o ar, literalmente. Visualmente muito belo, SkyGunner é um game no qual você tem que

atirar em tudo o que aparece à sua frente, simples, não? Definitivamente não, afinal o jogador também deve se preocupar em dar cobertura para seus aliados que estão no solo, sem se descuidar um minuto sequer de sua missão, a não ser que queira ser abatido rapidamente. Os gráficos extremamente coloridos, os comandos simples e eficientes, sem se preocupar demais com técnicas de voo, fazem de SkyGunner um provável campeão de reprises, com o jogador se negando a parar de jogar. Uma combinação acertada de combate aéreo com uma excelente narrativa e luta por pontuação, SkyGunner é uma corrente de ar fresco para aqueles jogadores que pedem por uma trama interessante para justificar a ação.



SKYGUNNER É CONSIDERADO UM DOS MELHORES JOGOS DO PS2

O que se vê na tela ao jogar SkyGunner é assombroso. O poderoso engine cria situações em larga escala e uma quantidade grande de efeitos. Mais espantoso ainda é saber que SkyGunner, decorrente do formato DVD, concede a opção de se divertir com a versão dublada em japonês ou inglês. Esta foi uma das melhores conversões de língua já vistas em um jogo de video-game, afinal a qualidade de interação dos personagens e suas vozes ficaram muito boas, sem passar impressão de falsidade nos momentos de diálogo. A apresentação do título, que não consegue evitar a comparação com uma animação japonesa, pode fazer uma ou outra pessoa torcer o nariz para SkyGunner, mas não se engane: pode parecer simples e fácil, uma vez jogando você descobrirá que este é um dos melhores shooters de combate aéreo criados para uma plataforma. A arte dos cenários e personagens é de tirar o chapéu, comparando-se ao bom gosto de games como Metal Gear Solid 2, Gran Turismo, Final Fantasy X e Ace Combat 4. O brilho e o vigor de SkyGunner é o que o transforma em uma provável nova marca desenvolvida pela Pixel Arts, porque esbanja um fôlego além da conta.



Não se iluda pelo visual infantilizado e colorido: Sky Gunner é diversão pura, passando por Ace Combat 4, Contra e Megaman. Você deverá controlar Ciel, Copain ou Femme, os chamados Gunners, para defender o Eternal Engine, um motor que funciona constantemente, a pedido do chefe de polícia Hardi. A Pixel Arts foi longe com esse título, ou voltou atrás, pois se baseia no sistema de pontuação e de scores dos primeiros games para habilitar opções escondidas.



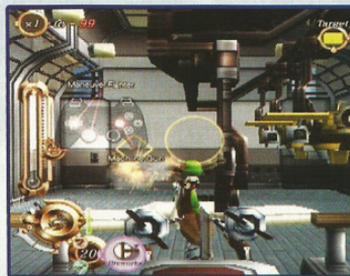
DEFENDENDO O ETERNAL ENGINE COM MÁQUINAS PODEROSAS

SkyGunner segue a história de três pilotos, Ciel, Copain e Femme, contratados para proteger o Eternal Engine, um motor capaz de mover-se continuamente sem a necessidade de uma fonte de energia externa. O que eles não sabem é que o gênio criminoso Ventre, está planejando usar a festa de celebração da cidade a bordo da luxuosa embarcação voadora

Merveilleux como uma oportunidade para roubar o Eternal Engine para seus próprios fins diabólicos. E assim a aventura começa. SkyGunner estabelece 25 missões, que você pode cumprir escolhendo Ciel, Copain ou Femme.

Enquanto todas as máquinas são capazes de carregar uma variedade imensa de Cross Missiles e Bombas Abóboras, as aeronaves destes personagens são personalizadas, podendo realizar manobras especiais

exclusivas. Ciel tem a habilidade de flutuar no ar para concentrar seus ataques nos pontos fracos do inimigo, e Copain usa sua manobra Vortex para refletir o fogo adversário e causar dano ao seu redor. Para Femme, uma característica especial é o Active Turn, que lhe permite voltar para a febre da batalha quando bem desejar. So que você terá que controlar muito bem todos eles, se quiser destravar todos os modos de jogo. Normalmente esse destravamento é ditado por um complexo sistema de pontuação, que revelará segredos e modos escondidos. O mundo de SkyGunner é habitado por criaturzinhas bem carismáticas, e o termo em si se refere a uma espécie de mercenário que executa operações pilotando embarcações carregadas de armas e com um só assento.





GRANDES DIMENSÕES PARA UM TÍTULO ESPECIAL

Toneladas e toneladas de cores se apresentam em SkyGunner, mais a participação especial de muitas perfumarias que servem para deixá-la ainda mais atraente. As explosões nos céus e os fogos de artifício, assim como os efeitos de rajadas são de encher os olhos de qualquer um. Ao lado de Castlevania: Harmony of Dissonance, do GameBoy Advance, este é um trabalho que vem a resgatar a essência de diversos títulos que fizeram sucesso nos anos oitenta com seus chefes de fase que preenchem a tela inteira. Nele não é difícil encontrar alguns inimigos incrivelmente gigantescos, que superam oponentes vistos em jogos mais velhos. Já imaginou enfrentar alguém (ou alguma coisa) sessenta vezes maior que você e seiscentas vezes mais pesado? Se o seu maior interesse é ver esses mesmos inimigos caindo em chamas,

SkyGunner consegue realizar esse desejo muito bem, do ponto de vista visual. Mas uma boa dica é não esperar pelas complexidades de um Ace Combat 4. SkyGunner é sim, muito eficiente, apenas carrega em situações mais humoradas e leves. Não está totalmente livre de problemas técnicos, é verdade, basta mencionar alguns tropeços ocasionais proporcionados pelos slowdowns, que são constantes. Uma dura realidade é que a maioria das pessoas tem a tendência de prestar atenção só naquilo que já tem uma fama considerável no mercado, permitindo produções de qualidade como SkyGunner passarem batidas por causa de preconceito. O visual é infantil, mas é um ótimo jogo, um espetáculo capaz de capturar o interesse dos fãs mais saudosistas, que precisavam de um game a exemplo dos antigos.

“SkyGunner mistura os gêneros simulador e anime com um belíssimo resultado”

USE TODOS OS RECURSOS DE BATALHA DISPONÍVEIS E DESCUBRA OS SEGREDOS

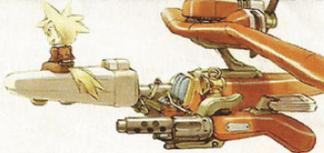
A parte ruim de SkyGunner se concentra no modo de apenas um jogador. Não é possível jogar em cooperação ou contra outro desafiante, o que é decepcionante para um trabalho que se encaixaria tão bem nesta condição. Existem cenários extras que são destravados assim que você revela alguns segredos espalhados, e a quantidade de pontos que você ganha lhe permite acessá-los. Há, inclusive, truques sujos que funcionam muito bem na hora de lutar com os adversários, como se chocar neles e derrubá-

los. Ou, então, travar vários inimigos de uma vez no alvo (os que atuam em esquadras) e disparar uma ou duas bombas no grupo. Essa bomba irá explodir e criar fogos de artifício que destruirão seja lá qual for o inimigo próximo a explosão. Combos são um recurso adicional, usados com praticidade e eficiência para abrir caminho entre as linhas inimigas. Muita gente vai se lembrar da continuidade de Megaman e Contra, uma vez que estiver jogando SkyGunner.



ANIMÊS E SUA ESCALADA MUNDIAL

Não há o que dizer, os animes, os desenhos animados japoneses, já tomaram conta do mundo todo. O mais curioso disso tudo, é que vemos as várias mídias se misturarem para formar uma única fonte de divertimento, é isso o que acontece com SkyGunner. Normalmente, o caminho é inverso: uma animação se transforma em jogo eletrônico só depois de arrebentar na TV ou cinema. A aventura dos Gunners, no entanto, poderiam sim, render um belo anime e inverter a situação.



UM POUCO DE CONFUSÃO, MAS O CONJUNTO DIVERTE, E MUITO, EM SKYGUNNER

Apesar de haver uma grande quantidade de diálogos, a perda de um ou outro trecho das conversações não o deixará perder muita coisa. Essas falas também podem ser acompanhadas pelas legendas na língua de sua preferência (inglês ou japonês). Para o início, dois tipos de controles são disponibilizados a você: aquele para os novatos e o avançado. O melhor, pelo menos até você se familiarizar com SkyGunner e seus comandos, é utilizar o primeiro, porque o avançado é meio complicado

de se ajustar no começo e isso pode ser bem frustrante. Uma sensação que o jogador terá ao rodar este game pela primeira vez e se aventurar por suas fases, é a de tremenda confusão na tela. Esse é um ponto negativo em sua concepção, pois em certos momentos não é possível ter uma clareza absoluta do local para o qual deve-se guiar, deixando você perdido no ambiente. E que ambiente. A versão americana tem um código que permite ajustar SkyGunner para 30 frames por segundo, contra os 60 com algum

slowdown. A parte boa, que faz o jogador desejar avançar mais e mais na história, é a possibilidade de liberar modos de jogo ocultos, três novos personagens e outras opções variadas. Um bom exemplo de que não se pode esperar boas novidades apenas de personagens que já são famosos e conhecidos dos gamemaniacos. Depois dessa, é bem possível que a Atlus e a Pixel Arts tenham inaugurado uma franquia de sucesso.





• PLAYSTATION 2

SUIKODEN III

LANÇAMENTO

Fabricante: Konami • Origem: Japão • Disponível: Japão



A POSTURA DA KONAMI PARA OS FÃS DE RPG QUE SE SENTIAM ABANDONADOS PELA FABRICANTE

O terceiro capítulo da saga de RPG da Konami, Suikoden III, finalmente alcança a nova geração de videogames, escolhendo o PlayStation 2 como sua nova morada. As diferenças deste para o anterior são enormes, a começar pela melhoria dos recursos gráficos, mudanças no sistema de batalhas e outras novidades que trarão mais fãs, sem esquecer dos antigos, aqueles que abraçaram a ideia original. Falando em termos de

tempo, há um intervalo de quinze anos entre Suikoden II e esta nova edição, formando uma forte ligação entre os dois capítulos. Mesmo assim, todos aqueles que não tiveram a chance de jogar o anterior não sairão perdendo, pois Suikoden III não obriga que o jogador tenha conhecimento sobre os fatos que ocorreram na última etapa. Conforme adiantou o próprio produtor da série, Yoshitaka Murayama, a história desta recente obra da Konami pode ser compreendida por completo sem a necessidade de saber os eventos abordados na segunda parte.

NOVOS PERSONAGENS PARA UM NOVO CONCEITO

A trama focaliza três personagens centrais: Hugo, Kris e Gedo, que começam sua aventura individualmente para, no futuro, se encontrarem e participar de uma grande campanha lidando com o desaparecimento de meio século de uma figura chamada Fire Hero. Vemos alguns heróis do jogo anterior retornando para breves aparições, assim é com Lily, surgindo na introdução de Hugo. Por estarem envolvidos personagens de regiões distantes e diferentes, as caracterizações deles serão únicas, das armas e vestimentas ao estilo de combate que utilizam.

KONAMI ABRAÇA OS MODELOS EM 3D DE UMA VEZ

Antes, você jogava com personagens em 2D, em um universo também dimensional. Agora o conceito é outro, porque em Suikoden III o mundo é visto em 3D. Isso possibilita heróis extremamente charmosos e requintados, ficando entre o sério e o caricato. Quem jogou Skies of Arcadia vai notar uma similaridade nos personagens, mas agora a câmera fixa controla a liberdade oferecida ao jogador nas velhas edições, movimentando-se mais comumente pelos cenários. Essa função dará uma tremenda dor de cabeça, confundindo os ângulos de visão repentinamente. Apesar desse pequeno contratempo, os visuais das magias atuando sobre os elementos foram reforçados graças a essa estrutura tridimensional, ganhando dimensões completamente novas em relação ao que foi visto nos capítulos I e II. A marca musical registrada na série Suikoden, é uma característica que se revela com mais força ainda nesta versão, que bombardeia o jogador com uma trilha dura de se esquecer.

GAME OVER • No. 4 • 2002



SUIKODEN III ALTERA OS PARÂMETROS ORIGINAIS DA KONAMI

Com data de lançamento para novembro deste ano, Suiikoden III ressuscita as classes de personagens, que irão influenciar diretamente o comportamento de seus guerreiros nos momentos de confronto. Conforme a situação, eles farão parte da linha de ataque frontal, os guerreiros, ou dos fundos, os magos. Com tudo isso, a notícia de que magias e ataques poderão ser combinados vem em boa hora para os fãs de RPGs no estilo Chrono Trigger.



EM SUIKODEN III, AS DIFERENÇAS SERÃO RESOLVIDAS DURANTE OS COMBATES

No campo de batalha é que testemunhamos as principais alterações na saga. Suiikoden III introduz um formato de batalha batizado Trinity Sogh System, que deixa o jogador acompanhar o rumo da batalha através dos olhos de um dos personagens do grupo, que é escolhido logo no começo do capítulo. Desse modo, as experiências vividas pelos guerreiros se cruzam, influenciando a história um do outro, mesmo assim evitando um final diferente, porque o progresso é linear. O sistema de combate é complexo e exigirá um pensamento mais estratégico, mantendo um batalhão inteiro de heróis e vilões se movimentando ao mesmo tempo, ao invés de ficarem estáticos esperando o momento de agir. De acordo com informações dadas pela fabricante, apenas dois personagens poderão ser controlados durante os conflitos, um deles na linha de frente e outro na cobertura.

Completando a lista de aperfeiçoamentos práticos, será possível montar parcerias inusitadas entre personagens humanos e animais, estes últimos podendo muito bem substituir qualquer camarada que venha a ser derrotado na batalha. Imagine só, a opção de se equipar e fortalecer seus animais para participar de ataques independentes. Estando previsto apenas para novembro de 2002, Suiikoden III está rodeado de alguns segredos que só serão liberados próximos de seu lançamento, ou então quando já estiver rodando em sua casa. Uma dessas questões se apoia em misteriosas bibliotecas localizadas nas cidades, cujos propósitos foram divulgados pela Konami.





LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

WILD ARMS 3

Fabricante: Media Vision • Origem: Japão • Disponível: Japão



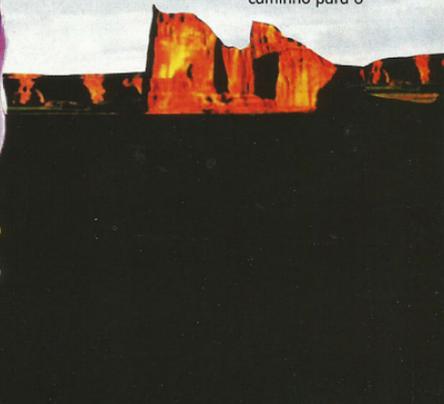
UM RPG QUE UTILIZA A MESMA FORMA ANTERIOR, MAS QUE VAI MUITO ALÉM

Mais um trabalho a utilizar a técnica cel shading (como se fosse pintura em giz de cera), a série Wild Arms se consagrou entre os fãs de RPGs no PlayStation, por apresentar gráficos simples e bonitos. A despeito da simplicidade artística, a animação e o sistema de combate rivalizava qualquer opção em role-playing games eletrônicos do mercado, transformando-se, em pouco

tempo, em um dos títulos do gênero mais cobijados do console. Como de costume, um sucesso dá origem a outro, veio a segunda versão e, agora, a terceira segue seu passo evolutivo em um aparelho mais rebuscado e potente, o PlayStation 2, na forma de Wild Arms 3rd Advanced. Este game está sendo esperado com ansiedade no Japão antes do fim do ano, sem uma previsão de data de lançamento nos Estados Unidos.

AS NOVIDADES SÃO RESTRITAS E ESSENCIAIS

Para os fãs antigos, Wild Arms 3rd Advanced representará poucas mudanças no sistema, o que os deixará muito agradecidos, para os novos será um ótimo ponto de partida. Conferir as pequenas, mas presentes novidades, é o que fará deste um bom divertimento. Os personagens e cenários em cel shading fazem tudo parecer um grande desenho animado. Como tornou-se tradicional no contexto de Wild Arms, para começo de conversa o jogador precisará participar de uma breve introdução com cada um dos quatro heróis, diferindo essa versão das anteriores, nas quais podia-se controlar somente três deles. Os fatos individuais, abrindo caminho para o



De longe, Wild Arms 3rd Advanced é um daqueles RPGs que qualquer fã do gênero precisa conhecer, especialmente aqueles que são apaixonados pela obra original. Pela demonstração breve do jogo, pode-se esperar por algo muito bom, que respira o clima dos florestes americanos, característica da saga, além de introduzir elementos que só uma desenvolvedora japonesa pode fazer.

desenvolvimento de storylines separados, são o que os conduzirá a formar um grupo, e passar pela introdução dos envolvidos na trama ajudará o jogador a se familiarizar com os personagens, aprendendo seus melhores golpes, técnicas e características únicas.

PERSONAGENS E O NOVO CAPÍTULO

Os personagens continuam a se aproveitar de suas habilidades mesmo fora das batalhas, como se viu acontecer em Wild Arms 1 e 2. As habilidades serão necessárias não só para alcançar a vitória em um duelo, mas também para resolver enigmas e quebras-cabeças dos mais difíceis e complicados durante o jogo: empurrar grandes blocos, destruir obstáculos, iluminar objetos, lançar ganchos, fixar explosivos e daí por diante. Caixas de diálogos, símbolos e muitos outros elementos, incluindo a música de combate, ficaram exatamente como eram antes, só que a dificuldade aumentou bastante em muitas situações



Virginia HP 2962/2962 PP 70	Jet HP 2491/2491 PP 70	Clive HP 3381/3381 PP 70	Gallows HP 3381/3381 PP 70
------------------------------------------	-------------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------------

O SISTEMA DE COMBATE MELHORA E ESTA MAIS AVANÇADO

Inimigos se aproximam de seu grupo e você é alertado. Como bom conhecedor de Wild Arms, já sabe disso há muito tempo. Senão, fica conhecendo a partir de agora. Caminhando pelas áreas do jogo, e pelo worldmap, um sinal de exclamação branco aparecerá sobre os personagens em forma de alerta, permitindo que você fuja ou participe da batalha. Mas há uma limitação: esse recurso só pode ser usado dez vezes.

Para ganhar mais dez oportunidades de escolha, é necessário participar de

ao menos uma luta. Seguindo exemplos como Suikoden III e Grandia, as batalhas não são mais estáticas, com personagens olhando um para o outro sem ação nenhuma. A ideia agora é movimento em tela, o que é cumprido pelas atitudes dos personagens que aparecem. Aqui, alguns problemas de câmeras, pois se elas não estiverem bem posicionadas, ficará difícil utilizar adequadamente as funções do complexo sistema de combate, como a esquiva, a defesa e a mira.



O QUE É BOM PODE MELHORAR, OU SER TÃO BOM QUANTO

Lembra-se daquele velho ditado, "em time que está ganhando não se mexe"? Pois é, Wild Arms 3rd Advanced considera isso como uma regra absoluta. As diferenças entre este e os dois primeiros jogos são raras, enquanto apresenta os fãs com um autêntico sucessor do que ambos haviam sido e conseguiu produzir na comunidade dos admiradores de RPGs eletrônicos. Um revival que ergue a bandeira Wild Arms com certeza total no PlayStation 2. Mesmo sendo uma criação oriental, respira visual e clima do ocidente (ao estilo western).



• GAME CUBE

ETERNAL DARKNESS

Fabricante: Nintendo • Origem: Japão • Disponível: E.U.A. / Japão

LANÇAMENTO

GAME OVER • No. 4 • 2002



A NINTENDO INOVA E ACERTA NA MOSCA COM ETERNAL DARKNESS

A Nintendo sempre foi conhecida por fazer jogos visando um público mais infantil, com muitas cores e elementos que se tornaram famosos entre as crianças. Não apelar para a violência foi uma regra adotada pela empresa com muito sucesso, independente das tendências mercadológicas que começaram a mudar demais após a entrada do PlayStation no páreo. Assim, é de surpreender um jogo como Eternal Darkness: Sanity's Requiem chegando para o Game Cube. A história deste game passa por alguns dos mais aclamados títulos já lançados, como Tomb Raider e Resident Evil, mas não é um survival-horror como muita gente têm comentado por aí. O detalhe de se poder jogar com doze personagens, um recorde para qualquer sistema do gênero, já seria o bastante para torná-lo interessante. O que dizer, então,

desse personagens serem controlados pelo jogador através das gerações de uma mesma família? Cada uma dessas figuras têm uma participação importante dentro da história da humanidade, e acompanhar os acontecimentos que os levou a tomar esta ou aquela atitude é a proposta de Eternal Darkness. Este é um produto com personalidade, os mais de cinco mil polígonos usados na construção de cada um dos Roivas conseguem transmitir expressões de medo e terror para manter o jogador sufocado do começo ao fim. Um grande lançamento, cuja data foi fixada várias vezes mas que só agora, depois que um aperfeiçoamento foi conseguido pela Silicon Knights, aparece para o Game Cube. Uma boa amostra de que a Nintendo também muda.

A FAMÍLIA ROIVAS E SEU LEGADO

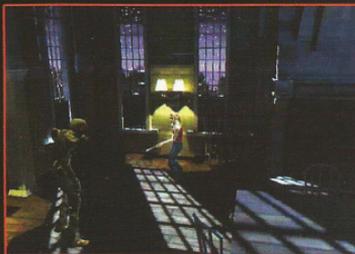
Antes da humanidade surgir em um ponto do universo, o planeta Terra pertenceu a uma antiga espécie que não estava interessada na física, natureza, propósito ou ética. Essa estranha raça antiga desapareceu, aguardando o momento certo de retornar. Porém, sociedades secretas têm se organizado para trazê-la de volta e cobrir a Terra com um manto de trevas. Mas, para combater secretamente essa ameaça que se desenvolve, algumas pessoas

despreparadas têm a responsabilidade de evitar o renascimento do mal, elas são os membros da família Roivas. Apesar de abrir um leque variado de situações, levando o jogador a muitos lugares e épocas diferentes, o esquema de jogo de Eternal Darkness é bem linear, pois não é possível escolher os personagens que se deseja de antemão. Pelo contrário, deve-se começar a jogar desde os tempos antigos, com Pious Augustus, um guerreiro roma-



AS MUITAS GERAÇÕES DA FAMÍLIA ROIVAS

Eternal Darkness garante uns bons sustos, mas apesar de estar sendo comparado com os clássicos Resident Evil e Silent Hill, o jogo está mais para o estilo Tomb Raider. Os gráficos são lindos, os enigmas e quebras-cabeças são muitos...só que todos bem simples e fáceis de se resolver. Nele, o jogador precisará enfrentar os eventos usando os membros da família Roivas, fazendo uma viagem da antiguidade aos tempos modernos enquanto luta para evitar que a escuridão recaia sobre a Terra.



no, e ir passando para os demais conseqüentemente, conforme a trama evolui. Eles possuem características bem próprias, de acordo com a era em que viveram, algo que é refletido em suas roupas e vocabulários, mas todos são descendentes da mesma família. A personagem principal é Alexandra Roivas, que vem a disputar o título de beldade virtual com Jill Valentine, Lara Croft e outras, que precisará localizar a raiz de todo o problema causado pelos Antigos, que nada mais são do que alienígenas vivendo entre nós. Tudo leva a crer que o problema em questão se relaciona com um livro antigo, o Tomo da Escuridão Eterna. No papel de última alma a combater as ameaças das trevas, segundo pergaminhos

ancestrais que narram o conflito, Alexandra tem uma façanha das mais complicadas lhe esperando. Eternal Darkness: Sanity's Requiem acompanha cerca de vinte séculos da guerra declarada pelos Roivas aos Antigos. Iniciando com a moça, o jogador é situado em nossa época, mas tão logo ponha as mãos no Tomo da Escuridão Eterna, cada um de seus capítulos será interpretado por um personagem diferente. Nessa brincadeira temporal, certos personagens irão passear por locações já visitadas por outros, que estarão diferentes em muitos aspectos devido à ação do tempo. Repare nesses detalhes para se ter noção do detalhamento do jogo.

“Alguns efeitos usados em Eternal lembram muito outro game da produtora : Legacy of Kain”

CHEGANDO À BEIRA DA LOUCURA

Funcionando em terceira pessoa, o jogo também vem em socorro do pessoal que curte matanças virtuais de mortos-vivos e outras criaturas asquerosas. Voltado para maiores, Eternal Darkness: Sanity's Requiem não descuida de despejar imagens fortes na tela de TV, como visões da morte do personagem que está sendo controlado, sangue escorrendo pelas paredes, pessoas enforcadas em algumas salas. Tenebroso. Uma curiosidade é o medidor de sanidade que governa as atitudes de seus heróis (certo, vamos desfazer a surpresa: nem todos os Roivas que você usa podem ser chamados assim, basta perceber Pious Augustus, um guerreiro romano que aliou-se à escuridão eterna), mostrando que, a cada encontro macabro com seres do outro mundo, há um preço a se pagar com a loucura. Isso tem um tom bem semelhante a alguns RPGs de mesa, como o cenário de Ravenloft (Advanced Dungeons & Dragons) e Call of Cthulhu, baseado nas histórias de H.P. Lovecraft. Faça o que for preciso, mas jogue Eternal Darkness: Sanity's Requiem. E faça o possível para manter sua sanidade...

LANÇAM¹⁰

• GAME CUBE

SUPER MARIO SUNSHINE

Fabricante: **Nintendo** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**



FINALMENTE MARIO BROS. BRILHA NO GAME CUBE

Finalmente, depois de uma longa espera, Super Mario Sunshine faz a sua aparição no GameCube. Até então, a Nintendo cuidou de tudo para que a estrela de seu maior personagem no aparelho fosse memorável, diferente de tudo o que já se viu, mas mantendo as características que consagraram o encanador italiano como a mais importante figura a surgir no mundo dos games. O resultado não poderia ser outro senão um dos espetáculos eletrônicos mais bonitos dos últimos tempos. Desta vez não é Luigi, não é Yoshi...é Mario quem atua na

aventura, então, quando esse nome está em jogo, tudo muda para melhor, como se fosse obrigação do fabricante que assim aconteça. E é uma necessidade mesmo, porque quando se trata de Mario, só podemos esperar pelo melhor. Antes de Super Mario Sunshine, a única oportunidade do bigodudo no cubo estava restrita a Super Smash Bro. Melle, que também brilhou. Que a luz se faça sobre o GameCube com este título mais do que especial.

"UMA PERGUNTA DIFÍCIL DE RESPONDER É SE O TÍTULO É UM JOGO OU UM BELO DESENHO ANIMADO"



POR ESSA TODO MUNDO JÁ ESPERAVA

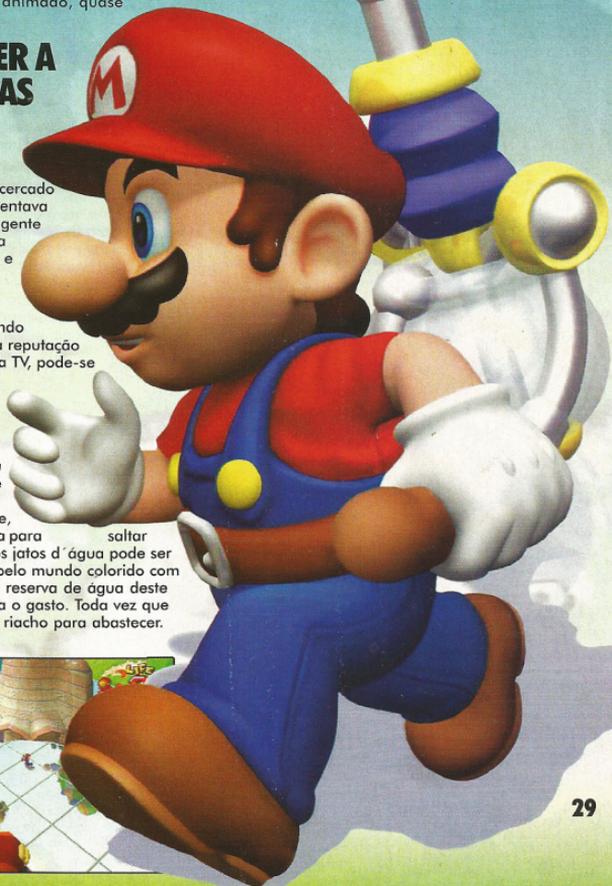
Que a Nintendo precisava produzir um jogo merecedor de ter Mario como astro, todos já sabiam. O porém é que, algo com a qualidade de Super Mario Sunshine não se vê todo dia, em qualquer jogo. Pela primeira vez no cubo em aventura solo, o mais amado personagem dos games não faz feio e ao lado de toda sua turma, ensaia os passos da Nintendo na recuperação de um mercado que já foi inteligente e que agora está tomado por jogos violentos. Viva a volta de Mario Bros.!

Seguindo os passos de Super Mario 64, que já era muito bom, o novo game está totalmente em 3D e a liberdade sentida pelo jogador é imensa. Pelo menos até agora, pensava-se que a sensação de profundidade em um sistema de jogos eletrônicos havia sido experimentada ao máximo, só que Super Mario Sunshine mostra com clareza que muito mais é possível. A liberdade do jogador em torno do herói também é outro destaque, muitos movimentos diferentes durante o prosseguimento do jogo, em sua maior parte inovadores. Graficamente está aperfeiçoado, tudo muito arredondado e muito vasto. As paisagens são imensas, detalhadas e coloridas, fora as

características sonoras, que entregam de antemão a preocupação da Nintendo em sempre surpreender seus admiradores. Os efeitos de luz em tempo real e os reflexos são um fator espantoso que já havia sido demonstrado em Luigi's Mansion, só que tudo se transforma quando é Mario que está em suas mãos. O personagem parece mais um boneco animado, quase vivo.

MARIO BROS. QUER MANTER A IMAGEM DE BOM MOÇO, MAS QUEM É O VILÃO?

Para não ficar para trás nos quesitos de trama e objetivos, muita coisa o faz diferente, e com isso foi cercado de lendas desde seu pronunciamento. Muito se comentava sobre o dispositivo que Mario carrega nas costas, com gente especulando diversos absurdos. A aventura começa a partir de uma traquinagem daquelas, quando Mario e Peach decidem, depois de assistir a um comercial, passar umas merecidas férias em uma ilha tropical. Lá, nunca escurece e o povo é muito hospitaleiro. O problema é que alguém está pichando a ilha, deixando um "M" (de Mario) nas paredes do lugar e sujando a reputação do famoso herói. Inclusive, durante a propaganda na TV, pode-se ver uma silhueta da inconveniente figura que está fazendo isso pulando entre os cenários da ilha... quem será? Bowser? Wario? Bem, essa descoberta é o que irá incentivar o jogador em Super Mario Sunshine. Teve gente comentando que o aparelho fixado nas costas de Mario o transformou em um bombeiro ou coisa do tipo, mas a verdade é que aquilo é um jateador de água que serve para ele limpar a sujeira que estão fazendo em seu nome, e também sua reputação. Ainda, o apetrecho funciona para saltar obstáculos e confundir inimigos, já que a pressão dos jatos d'água pode ser direcionada a fim de auxiliar Mario em sua viagem pelo mundo colorido com que lhe apresentaram no GameCube. Entretanto, a reserva de água deste dispositivo não é infinita, há um medidor que calcula o gasto. Toda vez que se esvazia, Mario deve mergulhar em uma fonte ou riacho para abastecer.



UM SUCESSO QUE ESTÁ SE REPETINDO, FAZENDO RECORDAR A SENSACÃO DE SE JOGAR SUPER MARIO WORLD, DO SUPER NINTENDO

Juntamente com a versão do RPG Zelda (outro campeão de fás), Super Mario Sunshine é o lançamento do ano para a Nintendo, com o qual pretende fazer o GameCube decolar de vez. A fim de justificar a intenção de ser porta-voz de um mercado onde a ausência de violência ainda é bem-vinda, a empresa se superou, causando efeito semelhante aquele de quando lançou Super Mario World para o Super Nintendo. Ao contrário Super deste (que tem seus méritos indiscutíveis), as

possibilidades de Mario são muito maiores agora. Pendurar-se em coqueiros, pular entre paredes, caminhar por cordas bambas, escorregar de peito no chão e aplicar um providencial golpe com o fraseiro são alguns dos movimentos disponíveis. Interagindo com o cenário como jamais o fez em toda sua carreira, Mario consegue pegar caixas e barris, aplicar uns bons chutes onde bem quiser e aprontar muito mais do que qualquer fá tenha imaginado um dia.

OS CHEFES DE FASE SÃO OS MAIS CRIATIVOS, COMO NÃO SE VIA HÁ MUITO TEMPO

Foi-se a época em que ficávamos encantados com os tradicionais chefes de fase dos games. Eles parecem ter morrido nos anos oitenta, porque pouco representam nos títulos atuais, que ficam devendo novidades e divertimento em ultrapassá-los. Mas, ainda bem que existem jogos como Castlevania: Harmony of Dissonance, SkyGunner e, óbvio, Super Mario Sunshine, para nos fazer sentir a mesma emoção ao desafiá-los. No caso da nova aventura de Mario, exclusiva do cubo, o bicho pega. As criaturas com as quais o encanador se depara são tão curiosas, que é preciso comentar. Um ganho observado prontamente, são as animações desses seres, que ganharam um ritmo alucinado

no GameCube. O primeiro, por exemplo, uma lula gigante, consegue deixar qualquer pessoa que goste de games boquiaberta. Além de ter que derrotá-la, a estratégia adotada para cada um precisa mudar constantemente. Este, em particular, despeja um líquido escuro ao seu redor, fazendo Mario mirar em seus olhos e disparar fortes jatos de água que produzem efeitos engraçados no monstro. Primeiro é preciso cuidar dos tentáculos, depois, acredite, arrancar uma rolha que está entalada em sua boca. A necessidade de se valer de muitas técnicas para acabar com a raça de um único chefe de fase aumenta o desafio. Sem esquecer a parte criativa, que é uma coisa que a Nintendo, de acordo com o que é testemunhado em Super Mario Sunshine, não perdeu e nem vai perder em um futuro próximo.



UMA ANÁLISE DIFÍCIL DE ESQUECER

Quando ligar seu Game Cube com Super Mario Sunshine, e se você é uma pessoa que acompanhou a evolução do nintendinho para o SNES, provavelmente sentirá o mesmo quando jogou Super Mario World pela primeira vez na vida. As cores e a noção de profundidade são inacreditáveis e o estilo inconfundível de Mario Bros. continua formando uma legião de fãs. Além disso, temos a volta de Yoshi, Toad e todo o resto da turma.



COM UMA NOTA DE 37 PONTOS, O JOGO RECEBEU A MEDALHA DE PLATINA DA CONCITUADA REVISTA FAMITSU, DO JAPÃO

EXPRESSIONES QUE FALAM POR MAIS DE MIL PALAVRAS

De acordo com os momentos enfrentados por Mario, seu semblante mudará muito no decorrer da jornada. Confusão, alegria, medo, tudo fica mais detalhado com as texturas utilizadas em Super Mario Sunshine. Às vezes, o mundo criado para essa aventura parece feito com massa de modelar, em outras, uma animação das melhores. Independente da distância de objetos e personagens, os mínimos detalhes podem ser observados, estando visíveis em meio à beleza das paisagens. Os jatos de água saídos do tanque que Mario carrega pegam os inimigos

desprevenidos, parecendo que realmente o líquido está atingindo-os nas faces. O grau de realismo é tão intenso, que o canador deixa pegadas, a grama por onde pisa fica amassada e por aí vai. A sujeira que fica grudada em seu corpo conforme anda pela ilha poluída pode ser desfeita com um bom banho, e a imundície se vai de maneira muito convincente, desgrudando do corpo arredondado do moço.

A TURMA TODA ESTÁ PRESENTE NA AVENTURA

Mario pode montar o simpático Yoshi (o que não se via desde Super Mario World) e interagir com outros

personagens famosos, como Toad e a Princesa. Montado em Yoshi, as possibilidades serão ainda maiores do que na época de seu surgimento no SNES. Mas não foram apenas amigos que voltaram, os inimigos também têm sua vez, como as plantas carnívoras. As moedas continuam sendo o recurso da vez para se conseguir vidas, ou seja, o jogo consegue equilibrar novidades com o tradicional do mundo de Mario Bros.. Na avaliação da Famitsu, a mais importante revista sobre video-games de todo o mundo, ganhou a medalha de platina, muito merecida. Só não ganhou a nota máxima por um dos quatro avaliadores considerá-lo muito parecido com Super Mario 64. Cara chato.

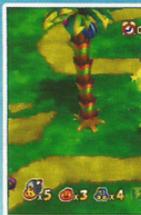


LANÇAM

• GAMECUBE

BOMBERMAN: GENERATION

Fabricante: Hudson • Origem: Japão • Disponível: Japão/E.U.A.



NOVA EXPLOSÃO DENTRO DO CUBO DA NINTENDO: BOMBERMAN GENERATION

Através dos anos, Bomberman sempre foi sinônimo de festa e horas e horas de divertimento frente à telinha de televisão. O personagem já apareceu na maioria dos consoles, lançados pelas mais variadas companhias. Esta é a terceira vez que um Bomberman ganha uma versão em 3D, a primeira aconteceu com Bomberman 64 (do Nintendo 64), que apesar dos recursos era muito chato em certos pontos. O outro foi Bomberman Online, do Dreamcast. A série nunca foi

famosa por gráficos excelentes e sim pela mecânica de jogo precisa, que ajudou a consolidar o personagem. Mas essa ideia está mudando agora, com o Bomberman Generations do Game Cube. A popular técnica de cel-shading (uma espécie de pintura feita com giz de cera) volta a ser valorizada neste game. No console da Nintendo, a câmera é totalmente rotacional e o herói cabeçudo precisa atravessar 26 níveis dentro de 5 mundos, fora um mundo extra. Os três primeiros você

pode escolher, mas depois seguirá um caminho obrigatório, sem direito a escolher sua próxima parada. Os sistemas de jogo são o single-player aperfeiçoado, que garantirá momentos de diversão ao jogador solitário e o multi-player, permitindo que até quatro competidores se enfrentem. Repita a colocação correta das bombas e se divirta muito.

O FENÔMENO DOS CHARA-BOMS LEMBRA POKÉMON

Uma adição importante em Bomberman Generations é o Chara-Bom. Isso é uma fusão de ideias do antigo Bomberman com uma inclinação popular dos jogos atuais. O Chara-Bom é bem parecido com um Chao, Pokémon ou seja lá qual for a criatura com que você já conviveu em jogos eletrônicos. Os Chara-Boms estão

escondidos pelos cinco mundos e é seu trabalho encontrá-los. Cada um deles, quando equipado, irá aumentar os efeitos de suas bombas. O alimento desses bichos é encontrado também pelos níveis, e possibilita crescimento ao seu Chara-Bom. Existe uma maneira de criar novos bichos desse tipo, utilizando-se materiais especiais para composição de bombas. Por falar nelas, existem seis tipos de bombas para se usar em Bomberman Generations. Uma outra característica especial implantada no game, é a customização dessas bombas

com os compostos para sua criação. Esse material é conseguido através da resolução de uma dezena de mini-games distribuídos pela aventura, chamados Motoboms. Eles possuem atribuições e efeitos diferentes de explosão, só que podem ser pegos também para combinar com Chara-Boms, originando uma nova espécie de criatura. As variações alcançadas são o charme deste Bomberman, um fator que irá pesar nos replays.

INOVANDO, MAS SÓ UM POUQUINHO

As inovações praticadas em Bomberman Generations têm um limite saudável: tantas diversificações e mudanças não contrariam a proposta básica do game, que permanece tão fácil de jogar quanto suas versões mais antigas. A colocação de bombas em pontos estratégicos, com uma forte dose de repetição, renderá inimigos sendo explodidos e arremessados para o céu. Se quiser envenenar um pouco mais essas bombas, basta temperá-las com alguns power ups e o resultado será ainda mais devastador.

BOMBERMAN CONTINUA SURPREENDENDO

O especialista em explosivos, Bomberman, da Hudson Soft, está de volta. Dando um banho nos últimos jogos estrelados por ele, para o Nintendo 64 e o Dreamcast, Bomberman Generations é uma importante adição ao universo do heróico e explosivo personagem. Uma surpresa que só poderia ter vindo mesmo do Game Cube, que ultimamente tem recompensado seus usuários com bons lançamentos.



NEM SÓ DE EXPLOSÕES VIVE BOMBERMAN GENERATION

O objetivo tradicional de Bomberman Generations no modo single-player é mesmo explodir

todos os obstáculos e pular diretamente para o próximo nível. Mas para atravessar algumas áreas, será necessário encontrar caminhos únicos para plantar as bombas e seguir adiante. Para o sucesso, a idéia é usar as diferentes habilidades explosivas, podendo chutar as bombas, arremessá-las, ativá-las à distância, derrubar construções para serem usadas como pontes ou torná-las barreiras de proteção. A utilização dos diversos exemplos de bombas é o que torna este game tão desafiador e recompensador. Nem tudo, porém, se resume a explodir coisas. Houve um bom aumento de

quebras-cabeças que devem ser resolvidos com inteligência, desde o uso da primeira bomba até o desfecho provocado pela última delas, requer uma linha de pensamento lógico. O aproveitamento dos tipos de explosivos oferecidos, vez ou outra acionados em uma ordem pré-estabelecida, o levarão ao sucesso. Certas portas colocadas em fases avançadas, exigem o uso de um conjunto invejável de bombas para abri-las. O modo multi-player, em comparação, é o que faz deste Bomberman Generations uma importante aquisição do jogador, dividindo-se em cinco modos básicos, dentre eles o Battle Mode, Reverse Mode, Coin Battle e Dodge Blast.

OS CHEFES DE FASE PARECEM CARTOONS ANIMADOS

A Hudson Soft se esforçou em desenvolver chefes de fase incrivelmente parecidos com personagens de desenhos animados, misturando animais com veículos e partes mecânicas. Um elefante de oito pernas, uma lula combinada com a fuselagem de uma embarcação...coisas que você só verá em Bomberman Generations, do GameCube.





• X-BOX

GRAND PRIX 4

Fabricante: Microprose • Origem: EUA • Disponível: EUA

GEOFF CRAMMOND
GRAND PRIX 4



A NOVA FÓRMULA UM DO X-BOX VEM AÍ

Correndo simultaneamente no PC e X-Box, GP 4, da famosa série criada por Geoff Crammond, é a quarta versão de um dos mais comentados jogos que simulam as emoções da Fórmula 1 mundial. Quando o primeiro GP foi lançado, ele fez escola, criou imitadores e desempenhou um papel muito importante na popularização do gênero. Com sua ida para o X-Box, o jogo agora tem um apelo gráfico irresistível, mas não é apenas isso que resulta um título campeão. Nota-se que, a despeito da evolução nesse quesito, GP 4 ficou estacionado nos boxes e não saiu mais de lá. As inovações aplicadas a ele são mínimas, embora

continue muito bem cotado como o melhor simulador de F1 de todos os tempos, sem dúvida. O sistema gráfico, pelo menos, está com boas novidades e tudo foi feito com base em licenciamentos de equipes, escuderias, pilotos e patrocinadores da temporada 2001. Os fãs do automobilismo vão adorar, principalmente por causa dessa caracterização oficial. Tome muito cuidado, afinal as preocupações técnicas, tais quais forças centrífugas, inteligência artificial e reproduções de forças físicas reais poderão tirá-la das pistas em um piscar de olhos, ou seja, deixar o jogo muito entediante.

AS MELHORIAS FEITAS PELA MICROPROSE

Durante as voltas de qualificação, uma câmera segue todos os outros carros, e um radar igual aquele que aparece nas transmissões pela televisão indica a posição dos carros na pista, representados por bolinhas com diferentes cores. Tecnicamente, houveram modificações reais quanto ao GP 3: a modelagem fiel das pistas baseada no sistema GPS, efeitos de luz, fumaça e reflexos como nunca se viu em qualquer jogo da série. No caso do X-Box, todos esses adereços são captados com vigor, graças ao alto grau tecnológico do aparelho. A melhoria da parte técnica ditou o planejamento da Microprose integralmente, o que é testemunhado em tela de imediato.



BELA CORRIDA, MAS PARECE UM REPLAY

Os simuladores de F1 criados até hoje sofrem de um mal semelhante: tentam se aproximar ao máximo de uma disputa real, e a carga dos fatores técnicos pesa demais, colocando a diversão em segundo plano quando deveria ser o contrário. O GP 4, apesar de carregar de inovações, permanece como o mais bem trabalhado em sua categoria, por isso desponta como o melhor de todos os jogos de Fórmula Um do mercado.

MUITAS OPÇÕES PARA CORRER POUCOS CAMPEONATOS

A evolução da habilidade de pilotagem do jogador conta com o auxílio de várias opções presentes em toda a corrida, em tempo real. Isso é um auxílio importante para que o jogador possa se aprimorar e corrigir seus pontos fracos. Só para se ter uma ideia, é possível optar por orientação de pista, indicação de tangência, sistema anti-derrapante, marcha automática e frenagem automática para as curvas. De vez em quando isso tudo é um exagero daqueles, porque quanto mais possibilidades, mais tempo é gasto para resolvê-las e adequá-las ao gosto do jogador. Um pouco menos de complicações seria bem-vindo aqui, ainda mais porque a quantidade de campeonatos não é assim tão grande, ficando preso a corrida rápida, campeonato curto, temporada completa, corrida contra o tempo e treino. Vale lembrar, que esta é a primeira vez que um jogo da série GP quebra as barreiras impostas pelo microcomputador e corre para um aparelho de video-game doméstico, o X-Box.

UMA SÓ VERSÃO PARA O MAIOR SIMULADOR DE FORMULA UM EXISTENTE

Ao contrário das versões separadas de F1 2002, da Electronic Arts, que lançou uma edição para PC e outra para X-Box, o trabalho da Microprose para ambos os sistemas é o mesmo, sem nenhuma diferença. Os carros foram recriados até os últimos detalhes, cada piloto teve sua performance analisada e programada para passar a impressão de estatísticas reais, a atuação dos times foram modeladas do mesmo modo, até a movimentação dentro dos boxes. A equipe da Ferrari tem boxes perfeitos, enquanto outras escuderias costumam se atropelar e tirar qualquer chance de vitória que você tenha. O nível

de fidelidade é tão acentuado, que faz o virtual se aproximar como nunca do real. São 17 circuitos com efeitos dinâmicos, acirrando uma disputa técnica entre os competidores, visto a formidável inteligência artificial estabelecida em GP 4. Os demais pilotos irão participar agressivamente, defendendo suas posições no traçado. A mais notável movimentação, a de lutar entre si mesmos para chegar à reta final, também tem seus momentos nas corridas. Já que GP 4 foi construído com base na mais recente tecnologia em 3D de som, você poderá ouvir cada ação executada pelos 21 pilotos.

A ÚNICA DIFERENÇA ENTRE O GP 4 PARA PC E X-BOX É O MODO MULTIPLAYER

Para não dizer que o GP 4 do X-Box não passará de uma reprise do que é mostrado no PC, o jogo terá opções multiplayer. De acordo com promessas da Microsoft e Microprose, o jogador será capaz de se conectar a uma LAN juntamente com outros donos de X-Box ou, então, convidá-los para um round decisivo apenas com a utilização de sua máquina através da internet, quando a tela se divide em duas partes para o duelo. Com acréscimos especiais como esses, GP 4 corre o risco de transformar-se em um sucesso do X-Box, principalmente depois do decepcionante F1 2002, que deixou muitos jogadores na vontade. Mesmo competindo mesmo, afinal não evoluiu da forma que deveria, o Grand Prix 4 aguarda um rival à sua altura. Programado para agosto de 2002, nos EUA.



Jogue seu GameCube ou seu Video Game preferido em qualquer lugar

EM ATÉ
6
VEZES

Tela de LCD compatível com GameCube e outros Video Games



RFU Adapter



Extension Cable



S-Video Cable

Flash Memory Card 8Mb



GameShark Advanced

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR



Power Pad Controller



GameShark Color



Shark Light



Glow Guard



S-Video Cable

XBOX



Blue Thunder Racing Wheel



Link Cable

PlayStation
PlayStation 2

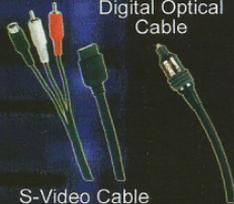


GameShark2 c/ DVD Libera o DVD do PS2

GameShark Playstation



Digital Optical Cable



S-Video Cable



DVD/TV Master Remote

Component Video Cable





The Legend of Zelda, Majora's Mask



Tony Hawk 2



Pokemon Stadium

GAME BOY ADVANCE



Super Street Fighter 2



Mario Kart Super Circuit



Harry Potter e a Pedra Filosofal

Formas de Pagamento:

- Em até 6x
- Aceitamos todos os cartões de crédito



games

(11) 6236-1157

Entregas na capital e grande São Paulo via motoboy. Despachamos para todo o Brasil via sedex.

PlayStation



Alone in the Dark



Grandia



The King of Fighters 99



Final Fantasy Chronicles



Max Payne



Grandia 2



Metal Gear Solid 2



Final Fantasy X



Playstation com Monitor

PlayStation 2



Multitap



XBOX



Odd World



Silent Hill 2



Shrek



Night Caster



PlayStation2

SHADOWMAN: 2ND COMING TELA DE LOADING:

uma vez na tela loading, rode um dos joysticks analógicos e veja letras e o fogo se mover.

INIMIGOS E BOSSES:

ande em volta do inimigo, usando o joystick analógico. Depois, atinja-o com qualquer arma. No caso dele voar, pressione o analógico para a direita e acompanhe seu movimento.

SHADOW GUN E RELÓGIO:

a arma e o relógio estão no sepulcro, para onde Duncan mandará você. Leva algum tempo para chegar lá, mas vale a pena.



PSE PLAYSTATION 2

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

HITOMI YOSHINO:

vença o jogo no modo arcade, em qualquer dificuldade, com uma personagem feminina. Depois, selecione o modo exibição e encontrará esta personagem secreta, logo depois de Rafter.

RED ACE:

vença o jogo no modo arcade, em qualquer dificuldade, com um personagem masculino. Depois, selecione o modo exibição e encontrará este personagem secreto, logo depois de Rafter.

DIFICULDADE MAXIMA:

vença o jogo no attack mode, no nível de dificuldade hard, e conseguirá habilitar uma opção ainda mais complicada.



FATAL FRAME

DESTRAVAR BATTLE MODE:

Para destravar este modo, complete o jogo uma vez. Também serão liberados: "Special Function", "Sound Test" e a opção "Ghost List".

DESTRAVAR NIGHTMARE:

complete o Battle Mode.

NOVO FINAL:

para assistir a um final alternativo, finalize o jogo no nível de dificuldade Nightmare.



WACKY RACES

MODO INFANTIL:

vá para a tela de códigos e escreva a senha THOSEWACKYKIDS

OBTER TODOS OS OBJETOS:

vá para a tela de códigos e escreva a senha GADGETDEAROUT

TODOS OS CARROS:

vá para a tela de códigos e escreva a senha MONKEYSPOILERS

TODAS AS PISTAS:

vá para a tela de códigos e entre a senha CHIMP GIVEAWAY



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

DESTRAVAR TUDO:

para ter acesso a todas as trapaças do jogo, vá até o Cheat Menu e entre com o código backdoor. Você pode selecioná-las no menu de pause.

PERSONAGENS CURIOSOS:

you pode criar certos personagens especiais no jogo. Na opção Create Skater, experimente criar os skatistas com os seguintes nomes:

Spencer Hawk
Riley Hawk
Joel Jewett
Sandy Jewett
Nicole Winnick
Mike Ward
Trey Smith



SPIDER MAN MOVIE

MASTER CODE:

entre no menu Specials e coloque o código ARACHNID. Um som confirmará a dica. Você terá todas as fases, opções da galeria e dos movimentos de combo serão desabilitados. Repita o código para voltar ao normal.

TEIA ILIMITADA:

entre no menu Specials e coloque o código ORGANICWEBBING. Um ruído confirmará a dica.

JOGUE COM MARY JANE:

entre no menu Specials e coloque o código GIRLNEXTDOOR. Um ruído confirmará a dica. Digite novamente para voltar ao normal.



ESPN NBA 2 NIGHT 2002

MODO MÃO GRANDE :

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código BIGHAND.

MODO CABEÇÃO:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código BIGHEAD.

MODO PEZÃO:

No menu Option, selecione Cheats e entre com o código BIGFOOT.

MELHOR ATRIBUTO DO JOGADOR:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código ABILITYBONUS.

MELHOR ARREMESSO:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código EXCELLENT.

DUNK MELHORADO:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código DUNKERS.

JOGADOR INVISÍVEL:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código INVISIBLE.

JOGADOR PANQUECA:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código PANCAKE.

APAGAR AS LUZES:

no menu Option, selecione Cheats e entre com o código DARKNESS.



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

INVENCIBILIDADE:

pause o game e aperte quadrado, L1, Círculo, R1, Triângulo, L2, Select, R2.

MUNIÇÃO INFINITA:

pause o game e pressione Círculo, L2, Quadrado, L1, Select, R2, Triângulo, Select.

CÓDIGO MESTRE:

use o código DAWOIKS no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código, se ele estiver correto.

MODO SILVER BULLET:

use o código WHATYOUGET no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus em option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MODO RUBBER GRENADE:

use o código BOING no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MODO SNIPE:

use o código LONGSHOT no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MODO BULLET SHIELD:

Use o código BULLETZAP no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MISSÃO 2:

Use o código ORANGUTAN no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código se estiver correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

DICA DO MÊS

Game Cube

FIFA World Cup 2002

NOVOS TIMES:

para destravar novos times, vença a Copa do Mundo com os times das diferentes regiões.

DESTRAVE OS TIMES EUROPEUS:

vença com os times da Europa e da Oceania.

DESTRAVE OS TIMES AMERICANOS:

vença com os times das Américas do Sul e do Norte.

DESTRAVE OS TIMES AFRICANOS:

vença com os times da África.

DESTRAVE OS TIMES ASIÁTICOS:

vença com os times da Ásia.

DESTRAVE TODOS OS TIMES DO MUNDO:

vença com os times de todas as regiões.



GAME SHARK

PlayStation2 ACE COMBAT 4

Código Mestre:

EC8785281438A94C

Todas as Aeronaves:

1CBD844861DFB00C

4CBD844C1456E40C

Estilos de Pintura Extra:

1CBD845061DFB00C

1CBD845061DFB00C

1CBD845461DFB00C

1CBD845861DFB00C

4CBD845C1456B00C

Todas as Armas:

1CBD846861DFB00C

1CBD846C61DFB00C

1CBD847061DFB00C

Códigos Level 10:

F-22A Inf Ammo-L10

F-22A Max Score-L10

F-22A Inf Armor-L10

SU-37 Inf Ammo-L10

SU-37 Max Score-L10

SU-37 Inf Armor-L10

F-15 Active Inf Ammo-L10

F-15 Active Max Score-L10

F-15 Active Inf Armor-L10

S-37A Inf Ammo-L10

S-37A Max Score-L10

S-37A Inf Armor-L10

X-02 Inf Ammo-L10

X-02 Max Score-L10

1DAD6CF0F5DF089C

4DBB677A1456089C

4DBB67721456E77D

1DAC3610F5DF089C

4DBA31941456089C

4DBA31921456E77D

1DAF10D0F5DF089C

4DBD0B541456089C

4DBD0B521456E77D

1DAE590F5DF089C

4DBBDD141456089C

4DBBDD121456E77D

1DAE5120F5DF089C

4DBC48A41456089C

Códigos Level 11:

F-22A Inf Ammo-L11

F-22A Max Score-L11

F-22A Inf Armor-L11

SU-37 Inf Ammo-L11

SU-37 Max Score-L11

SU-37 Inf Armor-L11

1DBCB5A0F5DF089C

4D997D221456089C

4D997D221456E77D

1D8A4FC0F5DF089C

4D8846441456089C

4D8846421456E77D

MISSÃO 3:

use o código BABOON, no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MISSÃO 4:

use o código CHIMPZNEE no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MISSÃO 5:

use o código LEMUR no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MISSÃO 6:

use o código GORILLA no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MISSÃO ATUAL COM A GOLD STAR:

use o código MONKEY no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MISSÃO ANTERIOR COM A GOLD STAR:

use o código TIMEWARP no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

PERFECCIONISTA:

use o código URTHEMAN no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

TORPEDOS MOHTON:

use o código TPDOMOHTON no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MODO CALCANHAR DE AQUILES:

use o código GLASSJAW no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

INIMIGOS INVISÍVEIS:

use o código WHEREU no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código. Assim, você poderá ver todas as armas e capacetes dos inimigos.

CABEÇAS CHEIAS:

use o código HABRDASHR no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código. Os personagens aparecerão com vários objetos na cabeça.



MAKING OF DO DIA-D:

use o código BACKSTAGEO no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MAKING OF AGULHA NO PALHEIRO:

use o código BACKSTAGER no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MAKING OF VÁRIAS PONTES DISTANTES:

use o código BACKSTAGEF no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.



MAKING OF TEMPESTADE NO PORTO:

Use o código BACKSTAGET no Enigma Machine. Uma luz verde confirmará o código correto. Selecione no Bonus option e, no Enigma Machine, habilite e desabilite este código.

MEDALHA SECRETA:

complete o game com a Gold Star em todas as missões e ganhe a Electronic Arts LA Medal of Valor.

TRUQUE: TRADUÇÃO

entre no menu de opções e habilite os subtítulos. Isso permitirá a você descobrir o que os alemães estão dizendo ao seu redor.

TRUQUE: NA TRILHA DO OVNI

quando você estiver próximo ao trem Sturmgeist, olhe para cima à direita. Você verá um OVNI voando nos céus, e se olhar mais de perto verá que ele possui as cores e os símbolos nazistas. Este é o jogo do momento do PlayStation 2, e é lógico que não o deixáramos de lado, e por isso selecionamos as melhores dicas desse e de muitos outros games.



GAME CUBE

WAVE RACE: BLUE STORM

JETS:

vá até a tela de seleção de personagens, destaque um corredor e aperte o botão Z. Aparecerá outra tela, que vai deixá-lo entre outras coisas, na cor do Jet.

BAÍA DO ÁRTICO:

vença o modo championship em dificuldade normal e terá acesso a esta localização.

ARRANQUE RÁPIDO:

no início da corrida, aperte o A, mesmo antes de ser dado o sinal de partida. Se nada falhar, você conseguirá um arranque muito mais rápido e um ótimo turbo.



BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

CRONOS:

para jogar com esta personagem, vença Primal Fury duas vezes.

GANESHA:

para jogar com esta personagem, vença Primal Fury uma vez.

KOHRJU:

ganhe quatro rounds no arcade mode. No round seguinte, vença Kohryu. Complete o arcade mode e o lutador ficará selecionável.

LISTA DE PRÊMIOS:

cada vez que terminar o modo Arcade, você receberá novos modos e extras como prêmio. Veja a lista do que você pode ganhar:

- 1: Ganesha-estágio Indian Palace e filme da personagem
- 2: Cronos-estágio Evil Laboratory e modo Com Battle
- 3: Modo Kids
- 4: Cabeção para o modo Kids
- 5: Super Buff para o modo Kids
- 6: Eliminar todas as paredes
- 7: Enfraquecer todas as paredes
- 8: Paredes sendo quebradas apenas no round final
- 9: Diminuir a velocidade
- 10: Aumentar a velocidade
- 11: Modo No Blocking
- 12: Dificuldade máxima
- 13: Modo Knock Down Battle
- 14: Modo Human
- 15: Modo Beast
- 16: Modo Hyper



GAME SHARK

Playstation2

CAPCOM VS SNK 2

Código mestre
EC83D2401446911C
Health Infinito Player 1
4CDF9BEC1456F5A5
4CDF9BEA1456F5A5
4CDF9BF01456F5A5
Health Infinito Player 2
4CDFA1BC1456F5A5
4CDFA1BA1456F5A5
4CDFA1C01456F5A5
P1 Super Pulos
0CDF98E61426E7C5
4CDF98E61456E755
P2 Super Pulos
0CDF9EB61426E7C5
4CDF9EB61456E755
Player 1 Salto Matrix
4CDF9B441456B7A5
Player 2 Slato Matrix
4CDF9B441456B7A5
P2 Pressione Select+R2
Teletransporte para Esquerda
0CD478161456B20B
4CDF9EB21456B125
P2 Pressione Select+R1
Teletransporte para Direita
0CD478161456B80B
4CDF9EB21456E5A5
Player 1 Sem Groove
1CDF9A881456E7A5
Player 1 Sem Groove Time
1CDF9AB01456E7A5
Player 2 Sem Groove
1CDFA0581456E7A5
Player 2 Sem Groove Time
1CDFA0801456E7A5
Player 1 Groove Time Infinito
1CDF9AB01456E47F
Player 2 Groove Time Infinito
1CDFA0801456E47F
S.Akuma & U.Rugal
4CAA63C1456B00C
Player 2 Pulo Máximo
4CDF9B441456D7A5

TEC CENTER

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Tels: 3326-7971/3487-3269

Consulte nosso site:

www.teccenters.com

GAME SHARK

PlayStation2 UNREAL TOURNAMENT

Código Mestre:

EC8799381456E60A

Todos os Personagens:

1C1E5D981355E6A6

1C1E5D9C1355E6A6

1C1E5DA01355E6A6

1C1E5DA41355E6A6

1C1E5DA81355E6A6

3C1E5DAC1456E7A6

Todos os CTF Levels:

1D961E701456E7A6

1D962B101456E7A6

1D9635B01456E7A6

1D963C301456E7A6

1D9646D01456E7A6

1D965BF01456E7A6

1D9664901456E7A6

Todos os Death Match Levels:

1D9382001456E7A6

1D9393301456E7A6

1D939FF01456E7A6

1D93C8C01456E7A6

1D93D6E01456E7A6

1D93E7A01456E7A6

1D93F5701456E7A6

1D9304F01456E7A6

1D9316A01456E7A6

1D96DEE01456E7A6

1D96EB801456E7A6

1D96F5201456E7A6

1D9601801456E7A6

Todos Domination Levels:

1D9498601456E7A6

1D94AD0E01456E7A6

1D94AD801456E7A6

1D94B7201456E7A6

1D94BEA01456E7A6

Todos os Assault Levels:

1D9698C01456E7A6

1D96A5601456E7A6

1D96AF001456E7A6

1D96B8001456E7A6

1D96C0201456E7A6

1D96CDC01456E7A6



RESIDENT EVIL

UNIFORMES SECRETOS:

termine o jogo com Chris ou Jill para obter a Closet Key. Você irá encontrá-la na sua caixa de itens, quando começar um novo jogo.

MODO REAL SURVIVOR:

este modo é destravado quando se termina o jogo com qualquer um dos personagens. Basicamente, faz com que tudo fique mais realista: você só encontrará algo deixado em uma caixa de itens, quando procurar nesta mesma caixa.

LANÇADOR DE FOGÜETES

termine o jogo em menos de três horas. Se conseguir, comece um novo e estará com a arma Rocket Launcher.

SAMURAI EDGE:

termine o jogo em menos de cinco horas e você poderá usar esta nova arma.



MODO INIMIGO IN- VISIVEL:

finalize o jogo no nível de dificuldade Hard para ter acesso ao modo Invisible Enemy. Nele, você só ouvirá os zumbis, que estarão



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

CHEAT MODE:

no menu de opções, entre em Cheats e coloque o código TOPHATS, para ter acesso a todos os cheats do game. Um som confirmará se o truque foi feito corretamente. Depois, pause o jogo para mexer nas opções.

TODAS SEQUÊNCIAS:

entre no menu Cheats e coloque como código POPCORN. Um som confirmará se o truque foi feito corretamente.

TRUQUES OK:

no menu principal clique em options, em seguida em Cheats. Digite a senha a seguir e clique em Accept Changes. FREAKSHOW: todos os personagens secretos do game serão liberados.



TRANSWORLD SURF

CHEAT MODE:

para habilitar o cheat mode, aperte os botões enquanto estiver jogando: 2x Cima, 2x Baixo, 2x Esquerda, 2x Direita, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, 2x Cima, L.

TUBARÃO:

para surfar em cima de um tubarão, aperte, durante o jogo: Cima, Baixo, Esquerda, 2x Direita, Baixo.

PRANCHA INVISÍVEL:

para surfar em cima de uma prancha invisível, aperte durante o jogo: Trás, Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Cima. Os truques só irão funcionar se você apertar os botões na ordem certa e bem rápido.



MAX PAYNE

CHEAT MODE:

comece o jogo e aperte em Back para fazer aparecer o menu principal. Depois, mantenha pressionados L + R nos joysticks analógicos direito e esquerdo. Sem perder tempo, aperte: Branco, 2x Preto, 2x Branco, Preto. Então, vai aparecer uma opção de cheats com: All Weapons e Refill. Para aparecer essas dicas, aperte em Back durante o jogo e selecione a escolhida. Depois, basta carregar novamente em Back para continuar a aventura.

DIFICULDADE EXTRA:

vença o jogo no nível de dificuldade Fugitive e consiga habilitar os níveis de dificuldade Dead On Arrival e New York Minute.

NÍVEL DE BONUS:

vença o jogo no nível de dificuldade New York Minute e terá a seu dispor um nível extra recheado de inimigos para eliminar em Bullet Time.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ESTÁGIO OIL RIG:

para ter acesso a este cenário exclusivo para o console da Microsoft, complete o jogo.

JOGAR COM X-RAY, O ESQUELETO:

finalize o jogo duas vezes para ter acesso a X-Ray como personagem selecionável.

TODOS OS FILMES:

na tela de trapaças do menu de opções, entre com o código ROLLIT.



FUZION FRENZY

PRIMEIRA PESSOA:

pause o jogo, segure L e faça a sequência Y, B, Y, B, e jogue nessa nova visão.

MODO TURBO:

pause o jogo, pressione L e faça a sequência Y, B, X, X.



MODO WELSH:

pause o jogo, segure L e faça a sequência Y, Y, Y, Y.

REAL CONTROLS:

pause o jogo, segure L e faça a sequência Y, Y, Y, B.

VOZES ESTRIDENTES:

pause o jogo, segure L e faça a sequência Y, X, Y, Y.



NASCAR THUNDER 2002

NOVOS CARROS: BUSTER AUTON

no lugar do nome, coloque Buster Auton.

AUDREY CLARK:

no lugar do nome, coloque Audrey Clark.

BENNY PARSONS:

no lugar do nome, coloque Benny Parsons.

CHERYL KING:

no lugar do nome coloque Cheryl King.



GAME SHARK

Playstation2

Tony Hawk's Pro Skater 3

Todos os personagens

4C3922E81456B00C

Código Menu/Movies

4C3922E61456B00C

1C3922EC61DFB00C

4C3922F01456B00C

Código Mestre

ECB5CF4C145A60B4

Stat Points Infinito -Tony

Hawk

4C1FCD001456E7D7

Stat Points Infinito-Steve

Caballero

4C1FD6101456E7D7

Stat Points Infinito-Kareem

Campbell

4C1FE2401456E7D7

Stat Points Infinito-Rune

Gilberg

4C1FEF701456E7D7

Stat Points Infinito-Eric

Koston

4C1FF8A01456E7D7

Stat Points Infinito-Bucky

Lasek

4C1F05D01456E7D7

Stat Points Infinito-Bam

Margera

4C1FE001456E7D7

Stat Points Infinito-Rodney

Mullen

4C1F1A301456E7D7

Stat Points Infinito-Chad

Muska

4C1F27601456E7D7

!Stat Points Infinito-Andrew

Reynolds

4C1F30901456E7D7

Stat Points Infinito-Geoff

Rowley

4C1F3DC01456E7D7

Stat Points Infinito-Elissa

Steamer

4C1F46F01456E7D7

Levels Completos-Tony

Hawk

4C3923D41456E60C

4C3923DC1456E60C

4C3923E41456E7A1

4C3923EC1456E60C

4C3923F41456E60C

4C3923FC1456E7A1

4C3923041456E60C

4C39230C1456E7A1

4C3923141456E60C

DETONADO

キャッスルヴァニア Castlevania

White Night Concerto
(Harmony of Dissonance)

• **GAMEBOY ADVANCE** • Fabricante: **KONAMI** • Origem: **JAPÃO**

CONTROLES

START: começa o jogo, traz o submenu

DIRECIONAL: move o personagem e o cursor

A: serve para pular, confirma a seleção nas telas de menu

B: usa o chicote, cancela a seleção nos menus [para usar as subarmas, pressione o direcional para cima + B]

L/R: arrancada

O INÍCIO DO CONCERTO

Após conversar com Maxim, que parece ter sido esfaqueado, siga para noroeste, pule a pilha de lixo ao longo do caminho e chegue até a beirada da tela. O lixo irá se erguer revelando uma criatura gigante parecida com um robô que irá persegui-lo. Simplesmente corra para a direita e você irá alcançar uma ponte. Cruze-a até que ela suba, levando a criatura a cair no fosso. Agora, siga pela porta adentrando o castelo.

ENTRADA

Nesta área aberta do castelo, vá para leste e você chegará em uma estátua bloqueando o caminho. Chicotei-a até quebrar, revelando degraus que levam para baixo. Desça e continue para leste. Na próxima sala, derrote alguns Zumbis. Na metade da sala, você verá uma tampa no assoalho. Pare sobre ela, pressione para baixo no direcional + A e caia na sala seguinte. Siga pelo caminho e pegue o primeiro fortalecimento Life Max Up. Agora, volte para a anterior e siga para oeste, você encontrará um buraco no forro com uma borda abaixo dele. Pule na borda e suba para o salão acima. Pare na borda oeste e apanhe os Leather Boots (equipe-se com essas botas imediatamente).

Vá para leste e destrua os Esqueletos, entrando na sala que está no fim do caminho. Lá, pegue a relíquia Soul Orb. Volte para oeste e sul para a sala onde encontrou os Zumbis. Siga para oeste para a primeira sala do castelo. Você vai notar um outro buraco no teto, pule para a beirada daquele quarto. Pegue a Leather Armor que está na beirada leste e continue indo para noroeste até subir as escadas. À oeste derrote os Morcegos, então pule para

as beiradas e entre na próxima sala. Nela, pegue a Poção na parte oeste, então vá para leste e norte dali. Continue para o norte enquanto destrói os Esqueletos e Armor Knights pelo caminho. Você pode apanhar outra Poção no caminho. Quando você estiver na área mais ao norte, pule nas beiradas para dentro do outro quarto. Aqui, pegue o caminho oeste e vá até seu primeiro Save Room. Pare na metade da sala e pressione para cima, recuperando seu health e salvando seu progresso. Após fazer isso, deixe a Save Room e siga para leste. Derrote os Esqueletos que você encontrar e pule na beirada no meio da sala. Pule atravessando o teto e alcançando outro salão. Pare na beirada leste e pegue o primeiro Heart Max Increase. Já que não há mais nenhum lugar interessante para visitar nesse momento, caia na sala anterior. Caia pela abertura pequena no teto e vá para leste, na porta. Siga por ela para alcançar a próxima sala, que é o Corridor of Marble.

CORRIDOR OF MARBLE

Aqui, siga para leste e derrote os Esqueletos, assim como os Skeleton Soldiers. Continue para a próxima sala, onde você irá encontrar Death. Depois de algum diálogo, ela irá desaparecer. Siga para leste atravessando a próxima sala. Siga para leste, pule sobre o pequeno fosso e pegue o Castle Map 1. Isso permite a você observar uma pequena porção do mapa completo do castelo (pressione Select para ver). De qualquer forma, faça seu trajeto seguindo para norte através desta sala, derrotando os Spearman. No topo, vá pela passagem oeste. Na sala, pule para a abertura no alto, à sua frente, e na seguinte, onde há um engradado. Empurre o engradado para o lado leste e derrube no piso abaixo. Empurre isso para oeste e você poderá pular sobre o engradado para chegar à abertura no alto. À noroeste, derrote o Armor Knight na beirada seguinte. De lá, continue para leste, norte, e oeste, derrotando os Armor Knights. No fim, vá para oeste, chegando em outra sala. Aqui, pegue outro Heart Max Increase, assim como o Ice Book. Agora, volte um par de salas até chegar à grande sala com todos os Armor Knights. Você deve chegar na



esquina noroeste daquela sala. De onde você está, siga para leste e pegue o caminho noroeste do outro quarto. Lá, siga para o sul até o fundo da sala, então continue pelo leste até a próxima área. Nesta sala, vá para leste e destrua o pequeno inimigo, e continue no meio dela. Aqui você tem a opção de seguir para o norte, então pule pela abertura e atinja o quarto seguinte. A oeste você estará em um Save Room. Salve e se recupere e, finalmente, abandone a sala. Siga por todo o caminho a oeste atravessando a sala enquanto derrota as Medusa Heads. Pegue a Leather Glove no piso e continue para a próxima sala. Figue na área superior do quarto e caminhe para leste. Você vai encontrar uma Red Stone em uma pequena alcova na área noroeste do quarto. Certifique-se de equipar Juste com o chicote imediatamente. Então, vá para a seção mais funda desta sala e entre na porta sudoeste da próxima. A sala ficará escura, siga em frente e o Giant Bat (um dos chefes) irá aparecer. O melhor é golpeá-lo com o chicote e usar a sub-arma que você tiver disponível. Desvie de seus ocasionais disparos de bolas de fogo e, tome cuidado quando o HP dele baixar, porque irá atacá-lo com um ataque giratório a partir do topo. Depois da luta, pegue a Orb que caiu e recupere seu HP, então siga para oeste, até a sala seguinte. Continue por todo o caminho a oeste e vá para a outra sala. Nesta sala, pule pela abertura e siga para norte, então oeste até uma sala no alto. Caia até o fundo desta sala e, então, por um buraco no piso, chegando a uma nova sala. Pegue a poção e, no fundo do quarto, rume para a porta oeste e entre no Room of Illusion.

ROOM OF ILLUSION

Aqui, vá para oeste e destrua os Lizardmen para conseguir experiência. No fim, pegue o HP Max Increase. Volte para a sala anterior e siga pela porta leste. Lá, siga as trilhas até para atingir o fundo da sala. Derrrote as Medusa Heads e pegue a Bandana na beirada de onde você está passando. Vá embora daqui (volte depois, com o Lizard Tail, para escorregar por baixo da parede e conseguir um Hearts Max Increase). Retorne para a última sala.

CORRIDOR OF MARBLE

Volte ao estreito quarto vertical, suba os degraus e pule as beiradas para chegar até a sala ao norte. A partir dele, siga para leste por três salas até atingir aquela na qual derrotou o Giant Bat. Uma vez ali, continue seguindo para leste e chegue a uma sala maior. Vá em frente e destrua os Skeleton Soldiers, então suba os degraus. Você verá uma beirada do lado oeste; pule e siga para oeste por ela. Vá para oeste e norte, então suba mais degraus. Você verá um Antídoto e um Heart Max Increase em duas

beiradas diferentes. Você pode apanhar o Antídoto agora, mas será preciso voltar aqui mais tarde para pegar o Heart Max. Suba os degraus e siga para oeste, a fim de encontrar o Heart Max Increase que você pegou aqui. Depois disso, vá para o caminho de volta ao sul e oeste para sair desta sala. Seguindo por oeste, você verá um poço no piso; caia dentro dele, chegando a outro quarto. Aqui, vá para leste e pegue a reliquia Fairy Jewelry que está flutuando no ar. Agora você pode ver os nomes dos inimigos quando lutar com eles. Prossiga para leste através da porta e chegue até Approach of Deplore.

APPROACH OF DEPLORE

Nesta nova área, siga para leste e caia na próxima sala. Aqui, caia novamente por uma beirada, então pegue o caminho leste que leva a uma nova câmara. Derrrote o Big Spirit e pegue a reliquia Monster Tool. Deixe a sala e vá para oeste até chegar à esquina noroeste do quarto. Pule pelas beiradas e pegue o Mana Prism, usado para recuperar MP. Caia no solo e continue indo para oeste através da porta rumo ao próximo salão. Derrrote os Bone Heads acima, então pule nas beiradas para obter uma Potion. Não há nada interessante nessa área, assim simplesmente vá para a área sudoeste da sala. Tomando a porta a leste você atingirá a próxima sala. Nesta, siga adiante e caia em uma pequena alcova. Pegue a Silk Cape e equipe-se com ela. Também há um HP Max Increase na área noroeste da sala, mas você precisa do Sylph Feather para alcançá-lo. Então volte aqui depois. Vá para norte pulando as beiradas para chegar ao topo. Então, caia para o outro lado da parede, pegue o Meat (carne) e siga para leste adentrando a sala seguinte. Aqui, derrrote o Lizardman e pegue o Heart Max Increase acima, voltando para a sala anterior. Siga seu caminho para cima e passe pelo muro, então siga para oeste. Nesta nova sala, continue seguindo para oeste e alcance um fosso; caia dentro dele para atingir um novo salão. Prossiga para leste daqui e siga as salas vazias, certificando-se de que pegue a Potion no final. Assim, caia no próximo quarto. Aqui, desça os degraus e destrua o Lizardman, então caia no primeiro poço para chegar até a sala abaixo. Quando estiver nela, siga o máximo que puder pelo caminho leste. Há um HP Max Increase, que você pode pegar depois de obter o Lizard Tail, lembre-se disso. Por agora, suba pelas beiradas para dentro da próxima sala, então, nela, vá para leste e pegue a Opal que está no fim. Agora, siga para oeste através desta sala e derrrote o Lizardman, então suba as escadas para outra sala. Vá para leste e vença o inimigo Victory Armor para obter experiência. Então, caia pelo alicerce fino no final para chegar a uma nova câmara onde você vai achar o Circle of Energy para seu chicote. Equipe-o com isso, então volte até aquele quarto onde estava o Lizardman. A partir de onde você está, desça os degraus e vá para leste e caia pelo piso, alcançando o quarto seguinte. Salte mais algumas beiradas e continue seguindo para oeste através desta área, até que você alcance a porta. Continue



entrando no novo quarto, seguindo o caminho até o topo pulando as beiradas e derrotando os Bone Heads. Na parte noroeste do quarto, simplesmente saltando através da porta e entrando em outro quarto. Neste quarto, vá para oeste e derrrote o Lizardman, Stone Armor e White Dragon que você vai encontrar. Depois de passar pelo White Dragon, pegue um item HP Max Increase. A seguir, siga pela sala e você verá uma seção no piso pela qual você pode passar. Depois de atravessar o piso, pegue a porta leste que chega a um Save Room. Tome vantagem deste ponto de salvamento e recuperação, você vai precisar dele. Logo a seguir, saia daqui e continue para oeste a fim de reencontrar Maxim. Um rápido diálogo se seguirá, e ele vai fugir. Prossiga, certo de atingir o candelabro pendurado na parede para pegar sua sub-arma, Holy Water (isso o ajudará no combate que está por vir). Então, continue seguindo pelo oeste através da porta até a sala do chefe. Vá para oeste para encontrar o Giant Armor (o mesmo que estava no começo do jogo). O melhor é recuar facilmente quando ele investe com a espada, e jogar muito Holy Water para causar danos imediatos. Se não estiver com corações suficientes para usar esta sub-arma, apenas utilize o chicote, esquivando-se de seus ataques previsíveis. Pegue a Orb e recupere seu HP e MP, continuando em direção à próxima sala, Heretic's Grave.

HERETICS GRAVE

Nesta área, pegue a reliquia Lizard Tail, que permitirá a você escorregar. Antes de continuar, dirija-se para o segundo Save Room no Corridor of Marble (é o que está na metade do mapa, já que você deve ter descoberto três salas até então).

CORRIDOR OF MARBLE

Saia deste Save Room e pule para as beiradas seguindo para norte, rumo a outra sala. Vá para leste e escorregue sob a parede, então siga para uma sala que agora você pode acessar. Pegue o Fire Book e as Thin Clothes. É hora de voltar à Room of Illusion (um grupo de salas a sudeste da sua posição atual, mas com um vazio ao redor delas).

ROOM OF ILLUSION

Nesta área, tome o caminho a leste para a próxima sala, então caminhe para sul e oeste pela sala. Na câmara seguinte, vá para oeste e derrote Zombies, então escorregue sob a parede no fim e apanhe o item Heart Max. Continue

para a sala seguinte, onde você encontrará uma Warp Room. Use-a pressionando o direcional para cima (não esqueça de pegar o Charm, que também está aqui). Você reaparecerá em uma nova área do castelo.

CASTLE'S TREASURY

Aqui existe uma Warp Room a leste. Na primeira sala principal, destrua o Skeleton Rib atirador de bumerangues. Continue para leste, na nova sala no fim do salão. Apanhe a Potion na esquina, então pule as beiradas a fim de alcançar o topo da sala. De lá, pegue o caminho oeste para a próxima sala (você voltará aqui em breve; apenas tome o caminho oeste). Na sala a seguir, caia no primeiro poço. Vá para oeste e derrote Feather Demon, depois pegue o item HP Max Increase que ele estava guardando (se você não quiser lutar, tente escorregar para trás e obtê-lo com um dano mínimo a Juste).

Retorne para a sala onde estava, continue para oeste e derrote os inimigos Skeleton Blaze que você encontrar. Siga para oeste, para a próxima sala. Lá, siga para oeste e pegue o Wrist Band na beirada oeste. Prossiga por esta sala, derrotando os Spirits e Skeleton Frails. Também, pegue o item Uncurse na beirada seguinte. No fim, caia pelo teto fino e entre em outra câmara. Pegue o caminho oeste primeiro, que conduz a uma sala com um item Heart Max Increase. Volte e pegue a trilha leste para chegar a um Save Room. Depois, deixe a câmara e volte algumas salas. Retorne àquela onde você optou pelo caminho a oeste (aquele para o qual, conforme comentado, você iria voltar mais tarde). Vá para esse quarto e siga para oeste, com o objetivo de atingir uma nova sala. Aqui, pule sobre o poço e derrote os Zombies, Peeping Eyes e os Bomb Armors enquanto caminha para oeste. Quando você chegar às

plataformas no ar, abaixo de um buraco no teto, pule para o outro quarto. Nele, vá para o topo, derrubando Skeletons e Ectoplasm ao longo do caminho. Lá em cima, pegue a Cross Armor, equipando-se com ela, já que lhe será útil agora mesmo. Então, volte para a sala anterior.

Continue para leste e, no fim, caia para outra câmara.

Nela, siga para oeste e destrua o Skeleton

Soldiers, Peeping Eyes e Bomb Armors. No final, pegue a Chair (cadeira), então volte tudo para leste.

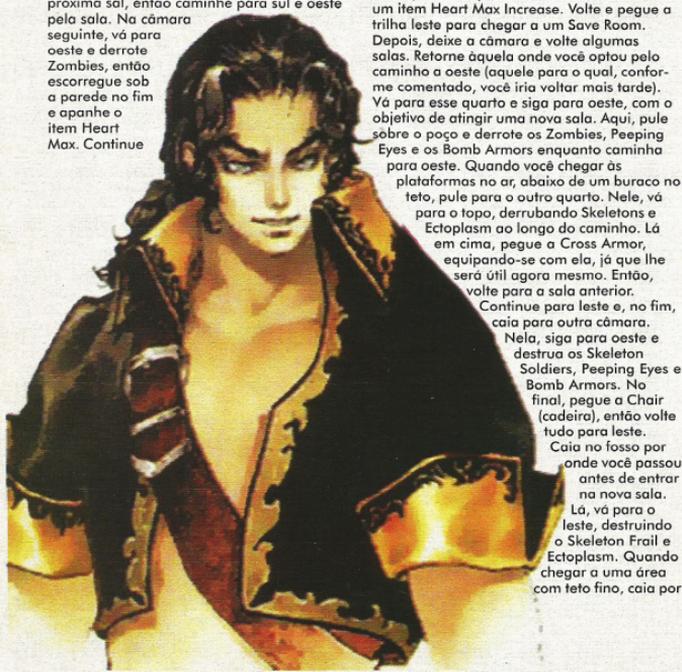
Caia no fosso por onde você passou antes de entrar na nova sala.

Lá, vá para o leste, destruindo o Skeleton Frail e Ectoplasm. Quando chegar a uma área com teto fino, caia por

ele e saia em uma outra câmara. Vá para a direção sul a partir dela. Passe pela primeira porta a oeste e continue até o fundo. No fundo, entre na sala oeste, que é a Juste's Room. Ela estará vazia no começo, exceto pela Chair que você encontrou há algum tempo. Você pode voltar aqui a qualquer hora para decorar o ambiente com os objetos que colecionou. Por enquanto, deixe-a e prossiga para norte, para o primeiro corredor que você passou, e vá para o lado oeste daquela sala. Aqui, no caminho a oeste, derrote os Skeleton Ribs e os Peeping Eyes. No final, atravesse a porta para adentrar a Cave of Skeletons.

CAVE OF SKELETONS

Simplemente vá de beirada em beirada para atingir o fundo da sala, destruindo os esqueletos conforme você segue. Continue para baixo, até chegar à próxima sala. Caia através de umas poucas beiradas, então pegue o caminho para leste. Derrote a Skeleton Spider que você encontrar. Na próxima divisão de caminhos, vá para norte e oeste e destrua uns poucos Skeleton Soldiers, então pegue o Foot Guard. Volte para leste e caia pelas beiradas, continue caindo até o fundo. Então, vá para oeste e desça os degraus, continuando para oeste até o fim. Pule as beiradas no fim para pegar uma Potion, então caia através do fosso, aparecendo em mais uma sala. Agora vá para o oeste (volte aqui mais tarde, para ir para leste e entrar em uma câmara onde você pode achar um item Heart Max Increase, desde que você tenha o Sylph Feather). Como não há nada que você possa fazer aqui atualmente (pelo menos até que obtenha a Sylph Feather e, depois, a Crushing Stone), volte para o topo da segunda sala desta área, embaixo do quarto vertical com Skeletons (onde você optou ir para leste ao invés de oeste). Estando aqui, vá para oeste em um novo quarto. Lá, vá para oeste e derrote o Skeleton Spear. Pule na beirada para chegar até a plataforma mais alta, então destrua outro Skeleton Spear e pegue a Side Table colecionável. Agora, volte para baixo, para o piso inferior e continue seguindo para oeste. Você verá um esqueleto gigante; caia através da beirada para a esquerda dele e dê-lhe uma chicotada para fazê-lo rolar a montanha. Quando o esqueleto parar, desça o montanha e use-o como se fosse uma escada de pedra para atingir a beirada alta. A seguir, siga o caminho leste, sul, e oeste para dentro do próximo quarto. Nessa sala, vá para oeste e destrua o Skeleton Ape. Suba a montanha para alcançar a beirada no topo, então vá para leste e destrua outro inimigo. Chicoteie o bastão que segura o esqueleto gigante para fazê-lo cair, permitindo acesso a você. Continue pelo oeste e norte, rumo ao topo da sala, mas antes que você passe pela porta, pule para a beirada no topo e vá para o leste. Derrote o Skeleton Ape e pegue o Deer Mount colecionável. Então, vá para oeste e entre na sala seguinte. Nesta sala, siga rumo a



oeste e você chegará até uma pêndulo com uma lâmina balançando. Quando ela estiver voltada para o oeste, deslize por baixo dela. Continue seguindo na direção oeste e você encontrará Maxim. Após uma conversa breve, ele irá gargalhar e correr. Hora de ir para a próxima câmara. Destruindo Red Skeletons e Skeleton Ribs, abra seu caminho. No fim, caminhe para oeste rumo à sala seguinte. Na Save Room, depois de salvar e se recuperar, vá para oeste atravessando a câmara. Destrua os Skeleton Apes e Skeleton Froils que estiverem no caminho. No fim, passe pela porta que leva à sala do chefe. Passe pelo escudo que está se mexendo no chão, e o Skeleton Knight irá se levantar. O inimigo tem duas formas e dois ataques diferentes: primeiro, irá pular para cima e para baixo tentando atingi-lo com a espada. Depois que for derrubado uma vez, voltará sem a arma, procurando vencê-lo com uma arrancada e um encontro, além de uma rajada mortal. Holy Water, como sub-arma, vem bem a calhar contra ele. Após a batalha, recupere-se usando a Orb que caiu do teto. Siga para a próxima sala e consiga a relíquia Sylph Feather. Quando estiver pronto para continuar, volte para a última sala que visitou e continue seguindo para leste até uma nova sala. Alcance a esquina a noroeste da sala, então dê um salto duplo para a beirada mais alta e continue entrando em mais uma sala. Vá para leste entrando na sala a seguir. Destrua o Big Skeleton e mova-se para a seguinte. Derrote os quatro Throw Masters e continue dentro da última sala. Caia em mais um quarto onde você vai achar um item HP Max Increase. Agora, volte para a sala anterior, e faça seu caminho seguindo para oeste por cinco salas, até alcançar o fim da linha. Nessa sala do final, caia nas beiradas enquanto estiver derrotando os inimigos Flying Skeleton pelo percurso. No fundo, vá para oeste, na próxima sala. Siga para oeste e chitoteie a prancha de madeira para descer a estrutura gigante de rocha, então você poderá pular sobre ela. Siga para norte através dessa sala e destrua os Throw Masters. Quando você chegar ao fim, pegue a Leather Cap. Volte algumas salas e caminhe para a Save Room. Depois que tiver feito isso, é hora de voltar mais um pouco, desta vez para Juste's Room. Lá, redecore o local com os novos colecionáveis que você encontrou, então saia da sala.

CASTLE'S TREASURY

Fora do Juste's Room, pule para cima, nas beiradas e atravesse o teto para chegar a outra sala. Neste grande salão, pegue o caminho leste para entrar na próxima. Lá, dê um pulo duplo para alcançar a beirada superior próxima ao elevador. Entre nele e pressione o direcional para cima, até que ele suba. Vá para o topo da sala utilizando-o, então vá para leste e norte, chegando ao quarto seguinte. Pule para cima, nas beiradas, para alcançar o topo da sala, use o pulo duplo para chegar a uma beirada com um item HP Max Increase. A seguir, continue indo para

oeste e, passando o poço, pegue a Padded Armor que está na esquina noroeste da sala. Volte para leste e sul, a fim de sair daqui. Depois, vá para oeste, no elevador, e use-o para chegar ao fundo da sala. Siga para sul, atingindo a seguinte. Vá para oeste até alcançar o assoalho fino; caia por ele e encontre-se em outra sala. Desça algumas beiradas para a interseção do meio. Agora, vá para a porta leste, saindo na Moss-Grown Cave.

MOSS GROWN CAVE

Nesta nova área, siga para leste e derrote o Axe Armor e os Morcegos, até alcançar o fim, então siga para a próxima sala. Vá para o norte através dela, destruindo os mesmos inimigos vistos na sala anterior. No topo, vá para leste e chegue a outra. Siga para leste e pegue o primeiro caminho norte, que dá para outra sala. Suba as beiradas e atinja a parte superior deste quarto, então pegue a Turquoise. Agora, volte para a sala anterior. Siga sempre para leste. Destrua os Meal Flowers e Witches, conforme progride por aqui. No fim, vá para o próximo quarto, que é um Save Room. Salve e recupere-se aqui. Vá para leste. Suba o monte, então volte para oeste e siga para norte. Atinga a área noroeste do quarto, onde você encontrará a Wise Man's Sculpture, que é um colecionável para o Juste's Room. Volte para o sul e siga para oeste. Você verá um caminho que leva para leste, na metade da sal. Para onde aquela sala leva não tem importância, a menos que queira a Potion que existe lá. Siga para sul, mas ao invés de pegar o caminho para oeste, vá para leste, então sudoeste, descendo uma nova trilha. Vá para sul e atinja outra câmara. Destrua o Small Slime, Slime e o Scarecrow, siga para leste e chegue à próxima sala. Continue indo para leste e derrote alguns Bone Heads e Sirens. Pegue os Utensils na beirada a oeste, então prossiga para a esquina sudoeste, por onde você chegará a outra sala. Aqui, vá para oeste e pule através das beiradas para alcançar um engradado na área do meio. Comece empurrando-o para leste, até que caia, então empurre-o para oeste, levando-o para o terceiro nível abaixo. Empurre isto para leste, então oeste e sobre um botão para abrir uma porta que está mais à frente. Vá para oeste através da porta que se abriu e continue seguindo para a próxima sala, onde encontrará um item HP Max Increase. Agora, volte para a anterior. Há um caminho na área sudoeste que leva para uma sala vazia por enquanto, por isso, simplesmente continue a noroeste para dentro da próxima sala. Siga em frente e você sairá no grande quarto acima daquele com os Slimes. Uma vez que estiver nele, siga o caminho do leste. No fim, vá através da porta que leva à sala do chefe. É o Golem. Ele se move lentamente, então o ideal é usar as arrancadas e dar chitotadas em sua cabeça até que ela caia. Uma vez que isso acontecer, ficará mais lento ainda. Depois de vencê-lo, recupere-se com a Orb e continue para leste, alcançando nova sala. Pressione



o botão na parede e a sala começará a ser preenchida com um líquido, fazendo com que a plataforma onde você está vá boiando para cima. Sabre ele, atinja o topo, evitando os espíritos próximos às beiradas. No topo, vá para oeste e entre na sala. Destrua os vários Slimes, e continue para o próximo quarto. Aqui, pegue o Mirror colecionável, assim como a Yellow Stone. Equipe-se com ela em seu chicote, então saia da sala. Agora é hora de voltar alguns quartos de novo. Consulte o mapa e veja a Save Room. Volte lá, salve e recupere-se, então saia para o oeste. Siga para oeste o tempo todo e caia no primeiro fosso que você alcançar, para entrar no novo quarto. Vá para oeste, destruindo os Witches que você achar. No fim, caia para a próxima sala. Neste caminho dividido, vá para leste e derrote um Axe Armor, então pegue o item Heart Max Increase que ele estava guardando. Depois, vá para oeste e derrote uns poucos Axe Armors. Desça por diversas plataformas para a área abaixo. Pegue uma Hi Potion no fundo, então vá para leste. Na sala que você chegar, permaneça na direção leste e derrote um grupo de Scarecrows, para alcançar a sala que está no final. Por ela, siga para norte pulando pelas beiradas e derrotando as duas Sirens no caminho. No topo, vá para oeste e alcance outra câmara. Derrote um Meal Flower e continue a oeste, para a próxima sala. Aqui há outra Warp Room. Pressione o direcional para cima e você será levado para uma nova área do castelo. Uma vez lá, vá para leste e saia do quarto, no Corridor in the Air.

CORRIDOR IN THE AIR

Nesta nova área, vá para leste e você alcançará Maxim de novo. Depois de um pouco de conversa, Maxim irá fugir e deixar você. Continue seguindo para o próximo quarto. Desça os degraus e tome cuidado ao destruir os Balloons sobre sua cabeça. Se você destruir um, suas esporas irão se espalhar, envenenando-o por contato. No caminho dividido, vá para sul e caia através da beirada fina, para a área mais baixa. Vá para oeste e evite (ou destrua) os Flying Skeletons e Balloons, então pegue o item HP Max Increase no final.

Agora, volte pelo leste e norte de onde você está, então pule sobre as beiradas. Pegue uma Hi Potion em uma beirada a noroeste e continue na direção norte para o topo da câmara. Destrua o Big Balloon e os Balloons comuns que vierem. Continue seguindo para noroeste, para uma beirada realmente alta (use o pulo duplo para atingi-la), e pegue o Antidote. Então, vá para leste e chegue à próxima sala. Vá para leste e desça as escadas, então pule sobre a plataforma que você vir. Vá para leste e escoregue sob a parede e derrote os Archer Skeletons, então salte para as beiradas acima de você e entre na sala. Vá para oeste e derrote os Balloons, então continue para oeste, rumo à Chapel of the Heretic.

CHAPEL OF THE HERETIC

Aqui, vá para oeste e norte, até o fim, chegando a uma sala. Siga por ela, derrotando os Archer Skeletons pelo caminho. Na área noroeste onde você saiu, vá para norte e entre em outra câmara. Siga para oeste através deste salão vazio, então pule para cima das beiradas no fim e entre na câmara ao norte. Pule para a beirada à direita e pegue o Antidote, então dirija-se para oeste e derrote os Throw Masters. Continue seguindo pela sala até o final, então, nesta mesma câmara, comece a fazer o caminho que leva à parede leste.

Salte as muitas beiradas e continue seguindo direto para o norte, evitando os Flying Skeletons. Com o pulo duplo, atinja o topo para pegar um item Heart Max Increase. A seguir, caia através da plataforma fina separando esta pequena sala do resto da área. Então, pule para oeste e suba os degraus. Derrote o primeiro conjunto de Bone Heads, pule para cima e siga à direita para a próxima beirada. Pegue o Verdant Mantle aqui, e continue seguindo para oeste subindo os degraus. No topo, continue para oeste, até a porta trancada. De lá, pule para as beiradas diretamente acima de você, para o topo da sala. Você encontrará uma Potion e um item HP Max Increase. Volte através dos quartos pelos quais passou, voltando ao Corridor in the Air novamente, para o primeiro quarto onde você viu os Archer Skeletons.

encostar nele, será amaldiçoado e incapaz de usar as arrancadas. Aproveite os momentos que ele estiver parado para golpeá-lo sem dó, valendo-se do chicote e uma sub-armas de sua preferência. Após vencê-lo, pegue a Orb de recuperação e vá para leste, para a próxima sala. Use o salto duplo para chegar à beirada superior e pegue o Dark Glasses, então volte para a sala do chefe. Antes de prosseguir para a Clockwork Tower, há outro lugar para ir. Volte para a próxima câmara daqui, então tome o caminho sul, para a Save Room. Salve e recupere-se de novo se for preciso, então abandone esta sala e caia pelo sul, atingindo outra sala. Vá para oeste e destrua o Sword, tomando cuidado com os objetos voadores que o envolvem. Continue indo para oeste e caia pelo assoalho fino em um quarto escuro logo abaixo. Assim que entrar, equipe-se com o Dark Glasses, então você poderá ver um pouco melhor. Então, vá para leste e desça para uma área inferior, siga para oeste. Pegue o Face Guard, vá para leste e pule para a beirada mais alta. Continue para leste através desta sala e chegue ao final evitando os espíritos. No fim, desça para o próximo quarto escuro. Aqui, caia umas poucas beiradas e escoregue sob a parede leste. Pegue o Hint Card 2, então escoregue para trás da parede leste para encontrar um conjunto de fossos com espíritos, você chegará a um caminho que se divide em duas direções: ou você pega o caminho de cima (cheio de espíritos) ou escorega por baixo da parede. A segunda opção o levará ao item Chaos Ring, então escoregue para oeste e continue para a próxima câmara, que é a Waterway of Aquatic.

CORRIDOR IN THE AIR

Quando você voltar para aquela quarto, continue indo para noroeste. Não pegue o caminho que leva diretamente para leste ainda. Ao invés disso, vá para noroeste e norte, até chegar a outra sala. Vá para leste e derrote os Balloons e White Dragon no final, então pegue a X-Potion. Volte pelo oeste e pule as plataformas até alcançar um caminho dividido. Pule para a beirada a leste, então siga norte até o topo. Pegue o Silver Ornament colecionável no topo, então caia e vá para o caminho a oeste que se divide. Agora, atravesse-o e vá para o lado norte do caminho. Destrua os Balloons e chegue ao topo, onde você vai encontrar o colecionável Gold Ornament. Agora, vá para sul e entre na sala anterior. Continue por sul e atinja a esquina sudoeste do quarto. Vá para leste, em outra câmara, que é a Save Room. Salve e recupere-se aqui, então vá para leste pela porta. Na sala seguinte, você lutará com Devil. É melhor chegar aqui totalmente recuperado, pois é um adversário muito poderoso. Procure ficar no oeste dele, porque ele voa e dispara uma descarga diagonal para onde está olhando.

Quando ele pousar, evite as bolas de fogo que ele dispara abaixando-se e esteja pronto para evitar um uppercut incendiário, fugindo com velocidade. Cuidado, porque se

WATERWAY OF AQUATIC

Aqui, vá para sul caindo de beirada em beirada. No fundo, caia pelo assoalho que leva à câmara seguinte. Nele, siga para leste e derrote os Fishmen que pulam para fora d'água. No fim da sala, caia pelo assoalho fino em outro. Siga para oeste e vença os Merman, encontrando o Heart Max Increase no final. Então, vá para a leste, para o final e pegue a porta leste do quarto próximo sala. Continue para leste e derrote os inimigos que aparecem e então chegará a uma parte onde existem quatro lâminas de guilhotinas pendendo do teto. Use a arrancada sob todas elas rapidamente, então chicoteie o candelabro e pegue \$ 250, e a Blue Stone na beirada. Agora, volte pelo oeste para a sala anterior. Aqui, pule para as beiradas à sua frente e então caia na sala bem acima. Siga através da porta oeste, alcançando um Save Room onde você pode salvar e se recuperar. Certifique-se de fazer isso, então deixe este quarto e continue para leste, até a porta do chefe. Atravesse-a até alcançar a sala do inimigo, na qual encontrará a Giant Merman. O ideal é usar o Ho Water, escapando das ondas e dos Fishmen que ele convoca. Forneça ataques limitados, líquido-ló não é tarefa das mais difíceis. Terminada a luta, pegue a Orb e vá para o próximo quarto. Pegue o HP Max Increase e o Heart Max Increase que estão aqui, então continue seguindo pela sala, que é a Clockwork Tower.



THE CLOCKWORK TOWER

Aqui, comece pulando algumas beiradas até alcançar o primeiro caminho que conduz a este, para dentro de outra sala. Pegue o caminho que leva ao quarto seguinte, então oeste e derrote os dois Big Skeletons existentes ali. Continue para a próxima sala, siga para norte e leste, chegando a outra sala. Derrote o grupo de Bone Heads e pegue o item Heart Max Increase. Volte algumas salas, para o primeiro quarto da torre. A partir dele, continue seguindo para norte até alcançar a sala seguinte. Nela, pise no botão à esquerda para abrir a porta à direita. Continue indo para leste e derrote os inimigos Specter ao longo do trajeto. No fim, vá para a próxima câmara. Prossiga para oeste, cruzando esta câmara pulando sobre os pêndulos que balancam; esse é o único meio seguro de cruzar os fossos cheios de espíritos. Ao final da sala, onde há uma divisão de caminhos, caia para a sala seguinte. Jogue um pouco de Holy Water no fosso do Fleaman (desde que você tenha isso), a seguir pegue o Castle Map 3. Volte para a sala anterior, e tome o caminho para oeste que existe nela. Neste quarto muito alto, desça para o fundo enquanto estiver derrotando as Harpies que voam ao redor. Pegue o Burgeonet, então vá subindo pelo quarto. Uma vez que estiver no topo da sala, vá para leste, atingindo a sala seguinte. Siga para norte, destruindo os Gold Heads. No topo, pegue o Hint Card 4, então volte para a última sala. Desça algumas beiradas até chegar à próxima porta leste. Passe pela porta, chegando a outro quarto. Vá para leste de destrua as Harpies até que atinja algumas beiradas um pouco mais à frente. Pule sobre elas para alcançar o quarto de cima, então pegue o item HP Max Increase. Volte para a sala anterior, e siga pelo leste até o fim, destruindo Harpies. Destrua o Disk Armor e pegue a Scale Armor que ele possui. Agora, volte um pouco pelo oeste até chegar a um poço. Caia por ele, indo parar para o quarto abaixo. Destrua o Fleaman e os Disk Armors que circulam, então continue seguindo para leste, até o quarto seguinte. Derrote o Ruler Sword LV 2 aqui e permaneça andando para a câmara adjacente. Destruindo os Gold Heads e Harpies, abra caminho por cima desta sala. Ao atingir a primeira porta leste, entre na sala. Vá para leste e caia atravessando o assaolho, continue até o fundo da área enquanto destrói Harpies e White Dragon. No fundo, pegue o Fancy Table colecionável. Agora, volte para o topo desta sala, então vá para leste entre na próxima sala. Siga para norte, leste e sul, então leste novamente e estará em mais uma câmara. Indo para leste, você vai encontrar um Guardian Armor que não pode ser vencido normalmente. Golpee as pernas dele com o chicote constantemente, faça isso até você chegar à parte de trás, onde o inimigo cairá nas engrenagens e será destruído, separando-se de sua armadura. Pegue a Guardian Armor, Helm, Boots e Glove (equipe-se com elas imediatamente). Depois de colecionar e se equipar com seus novos tesouros, é hora de voltar. Vá para o quarto vertical, aquele onde encontrou o Ruler Sword LV 2. Siga para norte através da sala e vá para leste, na próxima parada. Este é um Save Room, então salve e recupere-se aqui. Depois, saia e continue até o topo da sala. Prossiga através da porta leste, que leva à sala de mais um chefe.

Hora de lutar com o Max Slimer. Sem dificuldade, desvie de seus ataques lentos, pois a única coisa que fará é mover-se em sua direção. Ao usar o chicote, pequenas partes podem atingir você e feri-lo, o que pode ser evitado com sua arma normal, golpeando-as para que se dissolvam. Antes de ir para a sala seguinte, pegue a Orb. Siga para norte, sobre as beiradas e derrote as Harpies. Quando atingir a primeira porta a oeste, entre na sala. Destrua os dois Feather Demons e pegue a Green Stone à esquerda. Agora, volte para a sala anterior e continue seguindo para norte. Derrote uma ou duas Harpies até chegar ao topo, rume para oeste e atinja outra sala no alto. Death o encara novamente, depois de uma conversa rápida, você descobrirá um outro castelo idêntico para o qual você pode se teleportar e usar warps especiais como aquele encontrado no quarto atual. Depois que Death se for, active o warp ficando em frente a ele e pressionando o direcional para cima, você será enviado para a mesma sala, no castelo idêntico.

CASTELO B

THE CLOCKWORK TOWER

Quando você chegar ao outro castelo, saia para leste. Desça algumas beiradas e você verá uma porta que conduz à sala oeste. Entre nela e destrua o Armor Fleaman e os Peeping Eye. Pegue o item HP Max Increase no fim, volte para a sala anterior. Continue descendo para o fundo da sala, e entre naquela à oeste. Derrote os Skeleton Blazes e continue seguindo pela sala. Vá para a beirada noroeste e pegue o colecionável Large Clock, então siga para sudoeste através da sala. Você chegará a uma porta que conduz a uma câmara a leste; entre na sala, na verdade um Save Room. Salve e recupere-se, saia a seguir. Daqui em diante, continue para sul, para outra câmara ao leste. Entre nessa câmara e cruze o salão que leva a outra. Já na sala seguinte, vá em frente e chicoteie o engrenagem gigante algumas vezes para abrir um buraco no teto, pelo qual você pode pular. Caminhe para norte e leste, então sul e leste para alcançar outra sala. Vá para leste e derrote o Disk Armor e o Screw Dragon, logo mais pegue o item Heart Max Increase colocado na beirada. Depois disso, volte alguns quartos e vá para o Save Room. Salve e se recupere uma vez mais, volte a sair da sala e vá para o fundo dela. A oeste, dentro da câmara posterior, surgirá o chefe. Destrua o Peeping Eye Big. Este olho flutuante tem mais movimentos que suas pequenas versões. Cuidado ao se aproximar, ele irá atingi-la com a cauda. Ataque o olho, desviando-se dos saltos que ele executa. Vá para oeste, no próximo quarto. Lá, pegue o item HP Max Increase logo depois de entrar. Derrote o Aarabakhais voador se quiser, ou salte as beiradas e entre na sala acima. Vá para leste e destrua os Spirits e Specters, então pegue a X-Potion na área à direita. Volte pelo oeste e você chegará a uma porção de beiradas que conduzem a outra sala ao norte.



Vá para a parte superior dela e pegue o Saucy Mantle, volte para a última sala. Siga para oeste, dentro de outra sala. Nela, volte-se para o norte, no topo da sala, então vá para a sala a oeste. Suba as beiradas até o topo, e pegue o Kaiser Knuckle. Agora, volte para baixo, à sala anterior e prossiga para oeste até o topo da câmara vertical. Aqui, desça algumas beiradas e você irá alcançar uma interseção com uma porta à esquerda e um caminho aberto à direita. Vá através da porta oeste, chegando ao Corridor in the Air.

CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

キャッスルヴァニア
Castlevania

• PLAYSTATION 1 E 2

HAIS ARCADE JOYSTICK

Fabricante: Hais • Origem: Asia • Disponível: E.U.A./Japão/Brasil



Onde encontrar:

Metrópole Games

Localizada no viaduto Sta. Efigênia, 66, Box 410 em São Paulo.

Maiores informações no tel: (11) 3328-6823

ESSE É UM EQUIPAMENTO INDISPENSÁVEL PARA VOCÊ SENTIR AS EMOÇÕES DE UM ARCADE DENTRO DE CASA

Seria pedir muito, levar as emoções de uma partida de fliperama para dentro de casa? Talvez não, mas se você tiver um mínimo de sorte, e um dinheirinho sobrando, pode tentar passar por essa experiência usando o Hais Arcade Joystick. Como o próprio nome diz, esse aparelho pode ser conectado ao seu PlayStation, PlayStation 2 e, com um adaptador, até mesmo em seu PC. A GameOver fez uma avaliação completa deste equipamento, pesando todas as características que ele possui e comparando todas as suas vantagens e desvantagens.

OS MOTIVOS PARA VOCÊ TER UM HAIS ARCADE JOYSTICK

A primeira vantagem do Hais Arcade é o seu tamanho e o peso. Ele segue um padrão semelhante ao dos controles incorporados às máquinas de fliperamas que você encontra pela cidade, disponibilizando duas áreas, para dois jogadores. O ideal é colocá-lo sobre uma superfície firme, para que ele não balance durante o embate titânico, que aqui foi representado heróicamente (se é que podemos dizer assim), pelo Claudio, editor da revista GameOver e o Rhobson Bola, que atualmente publica a Cyber Mondo, uma revista de tecnologia da editora Escala, que já foi dono de fliperama. Esse foi um combate histórico, dois pesos-pesados do universo dos games. Podemos observar que a distância entre os dois é bastante fiel àquela das máquinas de fliperama, inclusive trazendo aquele velho

problema: às vezes o competidor se dá melhor do lado direito ou esquerdo, conforme a preferência. Como o joystick foi experimentado em um PlayStation 2, com o jogo Capcom vs SNK 2, ele provou ser muito bom para utilização em jogos de luta, com uma resposta bastante precisa dos movimentos executados pelos dois jogadores. A disposição dos botões é igualzinha a de uma máquina, podendo-se configurar os botões em soco forte, fraco, médio, chute forte, fraco, etc. Tudo é uma questão de se acostumar a ele, ou melhor, ele é um controle de fácil adaptação. Um detalhe importante, e que o Hais Arcade Joystick possui um sistema dual-shock (de vibração), que não chega a incomodar o jogador, a propósito, esse recurso é muito apropriado para aumentar a disputa entre os competidores. Embora este joystick tenha todas as vantagens especificadas acima, ele requer a reconfiguração das funções dos botões, a cada vez que um novo jogo é disputado.

HAIS ARCADE JOYSTICK VS CONTROLE PADRÃO DO PLAYSTATION 2

A seguir, passamos a uma partida onde experimentou-se o Hais Arcade Joystick contra o controle original do PlayStation 2. Sim, não é obrigatório que os dois jogadores se utilizem do equipamento durante o jogo. Se um deles optar por jogar com o controle normal, pode fazê-lo sem problemas. O resultado não foi outro: em poucas horas de uso, a performance do Hais Arcade Joystick frente ao joystick padrão do console se acentuou, mostrando sua uma utilização eficiente

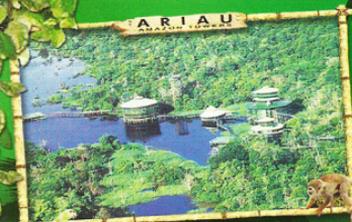
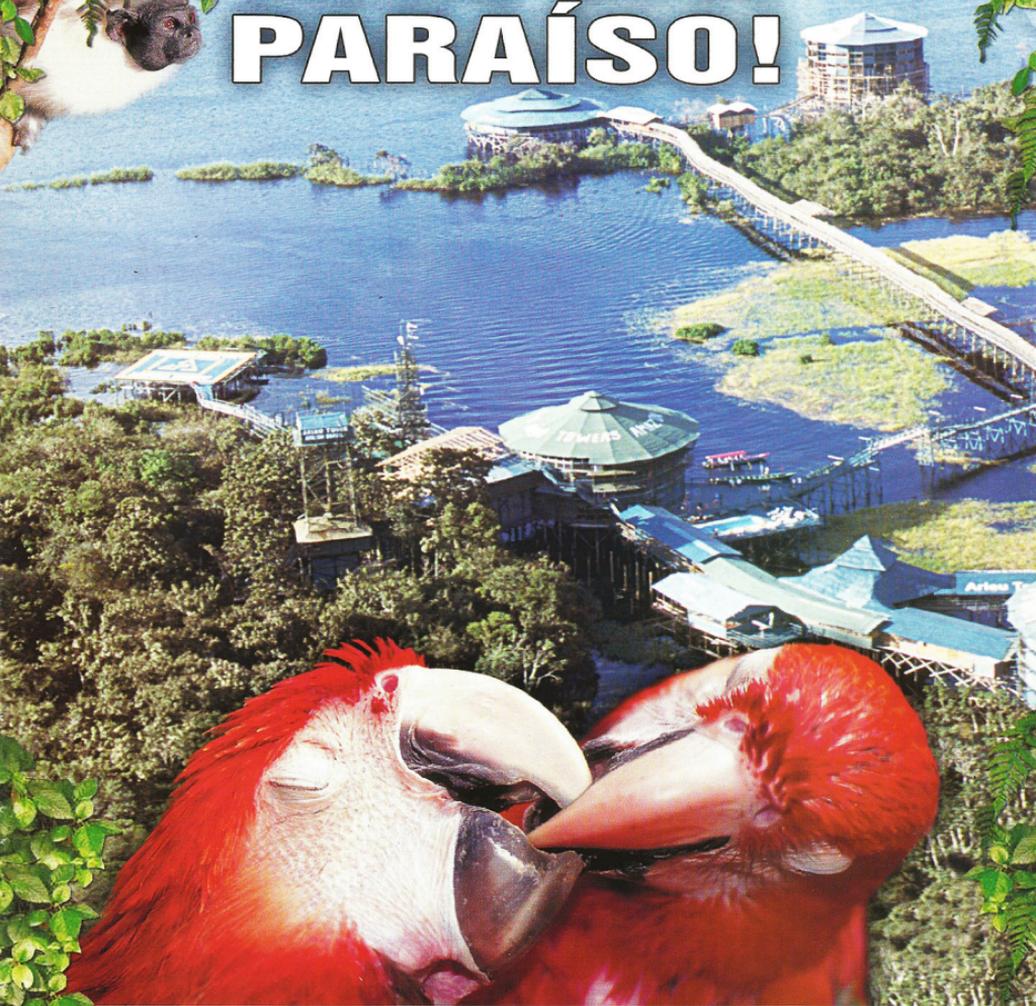
AVALIAÇÃO FINAL SEGUNDO OS DOIS JOGADORES

De acordo com a opinião do Claudio e do Rhobson, o Hais Arcade Joystick consegue, com eficiência, transmitir a sensação de se jogar em um fliperama autêntico, concedendo a ele, em uma nota de 1 a 10, 8,5. A resposta do equipamento para os momentos mais críticos, o aprendizado rápido para executar combos e golpes especiais sem que o controle atrapalhasse ou ficasse travado, foram decisivos na avaliação, afinal o que interessa em um game de luta é o seu adversário caído, sem chances de se levantar. Este é um joystick que a equipe da revista GameOver recomenda.





Visite este PARAÍSO!



ARIAÚ

NO CORAÇÃO DA AMAZÔNIA
HOTEL ARIAÚ
AMAZON TOWERS

Informações e reservas: (092) 622.5000 - 233.5615 • Toll Free: 0800.92.5000
www.ariau.tur.br • treetop@ariautowers.com.br

ULTRA JOVEN

O SUCESSO DA ANIMAÇÃO EM FORMA DE REVISTA!



JÁ NAS BANCAS



News: **RETRO AVENGERS**

• **CONHEÇA OS NOVOS RPGS QUE VÃO DÓMINAR O SEU CONSOLE**

Dicas e Estratégia:

• **DICAS, CÓDIGOS GAMESHARK E PRIMEIRA PARTE DO DETONADO PARA O NOVO CASTLEVANIA DO ADVANCE**

Reportagens:

- **CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE**
- **O NOVO BOMBERMAN PARA O CUBE**
- **BRUCE LEE ESTREIA NO X-BOX**
- **ETERNAL DARKNESS APAHORANDO NO CUBE**





RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: anderbass

Revista: alberto_ssa

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

